STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

CYBERPUNK 2077

A PC Guru különítménye a gamescomon nézhette meg a zárt ajtók mögött bemutatott Cyberpunk 2077-et. Exkluzív előzetes és interjú 10 teljes oldalon a The Witcher 3 fejlesztőinek új játékáról.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2018. 09.

18009

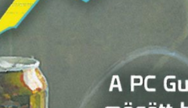
9 771217 638003

1995 Ft - 6,99 EUR

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

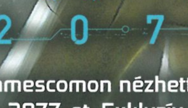


WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Christ ismét elnyelte régi drogja, a WoW. Négyoldalas teszt!

MEGJÁRTUK A GAMESCOMOT IS

A Sony jóvoltából látogattunk el Európa vezető játékkiállítására.



DOOM ETERNAL, AVAGY POKOL A FÖLDÖN

Bemutatkozott a 2016-os Doom folytatása. Rip and tear!

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

Megérkezett az ősz, vele pedig az év végi játékcunami, ami 2018-ban is durvábbnál durvább címekkel árasztja el számítógépeinket. Ennek megfelelően idén is új előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat is mellékeljük. Teljes kínálatunk a honlapon látható.

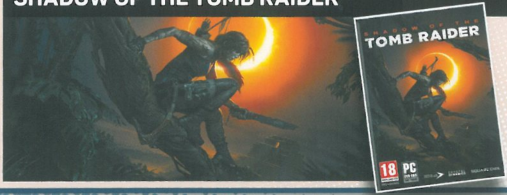
A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám): **18 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám): **26 490 FT**

SHADOW OF THE TOMB RAIDER (PC)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám): **23 490 FT**

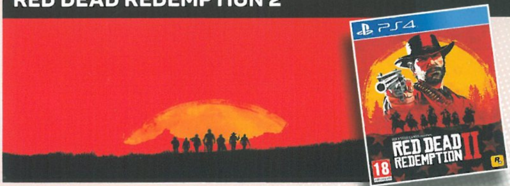
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám): **30 990 FT**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám): **22 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám): **30 490 FT**

RED DEAD REDEMPTION 2 (PS4)



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám): **24 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám): **32 490 FT**

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Barta János (JohnBart)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2018/09-es számához steames Street Fighter X Tekken PC-s játékot csomagoltunk. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2018. SZEPTEMBER

ISTEN VELED, PC GURU!

Van egy szerintem kifejezetten jó romantikus film, a Csokoládé. Abban van egy jelenet, mikor Juliette Binoche karaktere egyszer csak megérzi az északi szelet, és tudja, hogy nincs mit tenni: össze kell szednie a cókmókját, és tovább kell állnia.

Nos, én pontosan így éreztem.

Nem tegnap. Nem egy hete. Már egy ideje. Nem tudom pontosan, mikor vettem észre a szelet, de azt igen, hogy egyre erősebben fújt, az eleinte halk duruzsolásból pedig a nyárra forró robaj lett; ekkor már biztos voltam benne, hogy ahogy a Csokoládé című film vándormadarának, úgy nekem is ideje útra kelnem, hogy új kihívások elé nézzek. Így esett, hogy augusztus elsején felmondtam a PC Guru kiadójánál, mire pedig ezeket a sorokat olvassátok, már nem én ülök a főszerkesztői székben.

És hogy ez mit jelent a jövőre nézve? Nos, a Guru szempontjából semmit. Ahogy előttem sok főszerkesztő, úgy jómagam is kitöltöttem azt az időt, amit ebben a pozícióban egészségesnek éreztem. A játékok iránti szerelem már 25 éve tart, nem múlik el egyik napról a másikra, és amennyiben az utódom is úgy akarja, a cikkeimmel a jövőben is találkozhattok majd a magazin oldalain – sőt, egy különleges projekt is készülőben van, ami az ősz folyamán ér révbe, és bizony még viselni fogja a kezem nyomát.

Amennyiben pedig már szó esett az utódlásról, úgy fontosnak tartom kiemelni, hogy az októberi számtól Böjtös Gábor, alias Böjti veszi át a főszerkesztői feladatokat, aki egyébként már ebben a számban is sokkal több munkát vállalt, mint amennyit kellett volna – innét is köszönet a segítségedért, Böjti!

Meg persze nektek, olvasóknak is, mindenért. Elképesztő volt ez a csaknem három év, rengeteget tanultam és tapasztaltam alatta, és magam sem hittem, hogy ennyire jó móka lesz a Guru hajóját kormányozni. Ez a magazin azonban, ahogy a PC is, örök: itt lesz 10, 20, 24 év múlva is, mikor majd az 50. születésnapot ünnepelve szólalnak meg benne azok a legendák, akik talán épp most formálódnak a lapjain. Eme szilárd jövőkép pedig csakis miattatok, az olvasók miatt lehetséges – szóval köszönöm, köszönjük!

Van abban egyébként valami sorsszerű, hogy jóbarátom, cikkírónk és olvasószerkesztő kollégánk, Barta János, avagy JohnBart is leteszi a lantot a szeptemberi Guruval, de erről részletesebben majd a Levrovban vall nektek. Addig azonban még van itt csaknem száz oldalnyi tartalom, többek között egy erős teljes játék (azért a Street Fighter X Tekken nem semmi fogás), egy exkluzív és igencsak izgalmas címlapsztori (rád nézek, Cyberpunk 2077), Dreamer alapos gamescomos beszámolója (innét is köszönet a Sonynak az útért), és még megannyi izgalmas olvasmány.

Sőt: ahogy az augusztusi számunkban, úgy a szeptemberiben is találhattok egy különleges kupont, amivel a BarCraft Esport Pubokban kóstolhattok bele a végzetetekbe – tessék az újság utolsó, 98. oldalára lapozni a további részletekért és a szomjoltó papírosért!

És a végén még egy utolsó szó a gurus csapathoz. Srácok, igazi ászok vagytok. Ne változzatok! És ahogy most is, úgy mindörökké:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

A GAMESCOM UTÁN A CYBERPUNK 2077 A GURUSOK EGYIK LEGVÁRTABB JÁTÉKA LETT, DACÁRA AZ ÁLTALA ÁBRÁZOLT, NEM KICSIT RÚT JÖVŐNEK. AMENNYIBEN TE IS A JÁTÉK VILÁGÁBAN ÉLNÉL, MILYEN KIBERNETIKUS SZUPERKÜTYÜT ÜLTETNÉL BE A TESTEDBE ÉS MIÉRT?

Chocho
Bár nagyon tetszene egy sugárvetővé alakítható robotkar, sajnálnám a vézna kis végtagjaimat, így inkább egy gondolatolvasó (halló?) berendezést szereltetnék be az agyamba, hogy halljam, mit gondolnak mások, mikor szekálom őket a cikkekkel. Vagy bármivel.

Böjti
A legjobb az lenne, ha valami fáradtsággátló, alváshelyettesítő kütyüt sikerülne beleépíteni az agyamba, mert a magazinok és a család, a tesztelés és a filmek mellett sokszor érzem úgy, hogy nem elég a 24 óra. Egyébként is, minek az a hülye alvás? Simán kiváltanám valahogy.

Dreamer
Amellett, hogy igyekeznék olyan kütyüket találni, amik segítenének a mindennapi munkavégzésben, főként inkább esztétikai változásokat eszközölnék. Például, ami első blikkre beugrik, az a szintetikus bőr és a színváltó haj – még egy neonkék, tépett fazontól sem riadnék vissza!

Peti, a dizájner
A tuti egy harmadik és egy negyedik kar lenne, egyszerre menne a sok meló. És a rendrakással is hamar végeznék. Az automata frizurabotok pedig a legtutibb sérót tudnák megalkotni. Lehetne egy OLED bőrfelszín, és akkor egymást bámulva néznénk TV-t.

JohnBart
Egy modult, amivel minden nyelven tudnék beszélni, és egy reflexnövelőt, hogy legyen időm leoltani azokat a cyberpunkokat, akik beszólnak nekem. Így el tudom kerülni, hogy csak akkor jusson eszembe egy frappáns visszavágás, miután elkenték a szájam.

Midnite
Amit csak lehet. Mindig le akartam cserélni a szemeimet (rövidlátás) HD kamerákra, de jöhet egy kibernetikus bal kar vállal együtt (biciklis baleset), meg egy upgrade-elt jobb láb (rossz térd) is. Meg se állnék, míg úgy nem nézek ki, mint Adam Jensen.

Gebbbe
Őszinte leszek: nekem nem lopta be magát a szívembe ez a hangulat, így maga a Cyberpunk 2077 sem lesz a kedvencem, de a komplexitása bizony lenyűgöző. Nekem egy olyan agyba épített kütyü kellene, ami egy gondolattal hazateleportál a munkából. Viszlát, future BKV!

Siklara
Hipochonder vagyok, aki egy lézeres szemműtétbe is majdnem belehalt, ezért fájt, amikor V-nek új szemet raktak be. A kihajtogatható karjait sem irigylem, és passzolnék minden más szuperkütyüt is, így egy ilyen világban az elsők közt halnék meg. Egy jetpack viszont jöhet!

wilson
Valami olyan cuccot, aminek hála nem kéne időt pazarolnom az alvásra és soha többé nem lennék álmos. Így nem csak 8 órát nyernék, de pár évet is, hiszen nem kéne folyamatos koffeindózissal kínoznom a testem, és boldog, kiegyensúlyzott droid lehetnék.

Chris
Én az összeset megcsináltatnám. Ehhez persze rengeteg pénz kéne, szóval egész nap güriznék az első párért, de utána könnyebben kapnék extrább melókat. Karácsonyra is modokat kérnék a barátoktól és a családtól, szóval idővel elég jól gépesíteném magam.

Tartalom

022

ELŐZETES

DOOM ETERNAL

A Mars után a rusnya démonok ezúttal a bolygónkra látogatnak, és ahol megjelennek, ott bizony kő kövön nem marad! Pokol a Földön.

028

ELŐZETES

DYING LIGHT 2

Kevesebb élőhalott, több szerepjátékos elem és intrika? Nagyon úgy tűnik, hogy a Techland játéka alaposan szintet lép a műfajok között.

032

ELŐZETES

FRACTURED LANDS

Battle royale játékból egyre több van a Steamen, pláne EA-ben, de a Mad Max-univerzumot idéző próbálkozást nem hagyhattuk ki.

050

TESZT

WE HAPPY FEW

Egy ideje vártuk már, titokban azt reméltük, hogy a következő BioShock lehet, azonban közel sem hozta azt a szintet, amit reméltünk.

ELŐZETES

008 Cyberpunk 2077
016 Cyberpunk 2077 interjú
018 Gamescom 2018
022 Doom Eternal
024 MechWarrior 5: Mercenaries
026 Control
028 Dying Light 2
030 Darksiders 3

EARLY ACCESS

032 Fractured Lands
034 Deathgarden
036 Depraved
038 Outpost Zero
039 Sunless Skies
040 Trials of Ascension: Exile
042 Islands of Nyne: Battle Royale
044 Daemonical

TESZT

046 World of Warcraft: Battle for Azeroth
050 We Happy Few
052 Shenmue 1 & 2
054 Phantom Doctrine
056 State of Mind
058 Overcooked! 2
059 Far Cry 5: Dead Living Zombies
060 Post Scriptum
064 Guacamelee! 2
065 Hearthstone: The Boomsday Project
066 Monster Hunter: World PC
068 Strange Brigade
070 F1 2018
072 The Bard's Tale Trilogy
073 Dead Cells
074 Yakuza Kiwami 2

HARDVER

088 iPon ÁlomPC
090 Vodafone Smart N9 és Smart N9 Lite
092 Samsung SSD-k a szorítóban
094 MSI GeForce GTX 1080 Ti GamingX Trio teszt
094 MSI B360 Gaming Pro Carbon teszt

ROVATOK

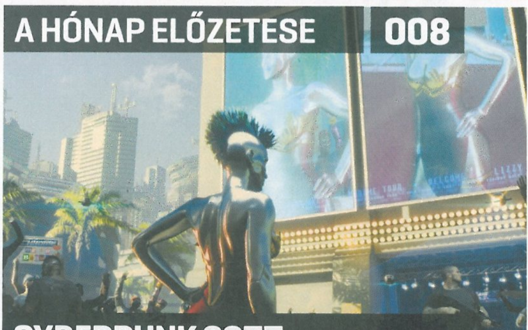
076 Mobiljátékok
078 Warframe
080 Hazai termés
082 Radar alatt
086 Mentőöv
096 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 056

STATE OF MIND

A transzhumanizmus mindenkinek mást jelent, mindenkinél máshogyan jön át a téma, így például a két főhősnél is, akik ugyan teljesen másképpen látják a saját valóságukat, azon mégis osztoznak, ahogyan családjaikon is. Érdekes és elgondolkodtató mű.

A HÓNAP ELŐZETESE 008



CYBERPUNK 2077

Dreamer nemcsak az idei gamescomon járt, de lengyel barátainkhoz is beugrott, és amit a CDPR igényesen berendezett területén látott, illetve amit az alkotóktól megtudott, azt most mind megosztja velünk, méghozzá masszív 10 oldalon, egy interjúval megtoldva.

A HÓNAP JÁTÉKA 046

WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

A régóta futó MMO újabb korszakához érkezett, a legfrissebb fejezetről Chris mesél.

TELJES JÁTÉK:

G5TTAYUHSRXZ306KRNOZ

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

ESET KÓD: 3UKWCRZC

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2018. október 15-ig érvényes.

VILÁGOK HARCA

[ÍRTA MCMACKO] **MINT MINDEN HÓNAPBAN, ÍGY MOST IS GONDOS VÁLOGATÁS UTÁN, AZ ÉLMÉNYT FIGYELEMBE VÉVE CÉLOZTUK BE A PC GURU MELLÉ ÉRKEZŐ TELJES VERZIÓS JÁTÉKOT. A STREET FIGHTER-SOROZATOT A PC-S KÖZÖNSÉGNEK SEM KELL BEMUTATNUNK, A TEKKEN VISZONT FŐLEG A KONZOLOSOK KÖRÉBEN KEDVELT. A CAPCOM EZT A KÉT CÍMET KEVERTE ÖSSZE EGY REMEK 2D-S BUNYÓS JÁTÉK EREJÉIG.**

Annak idején szinte elképzelhetetlen volt, hogy olyan nagynevű franchise-ok keveredjenek össze, mint a cikkünkben is tárgyalt Street Fighter és Tekken. A Street Fighter 2 hozta el annak idején a verekedős játékok egyetemes elterjedését – nélküle talán még a Mortal Kombat sem születetett volna meg. Ryu, Guile és a többiek videojáték-történelmi jelentősége vitathatatlan – ha a kilencvenes évek első felében már sarjadozott a benned lakozó geek, a SF2 valamelyik változatával garantáltan összefutottál, PC-n, konzolon vagy egy játéktermi automata formájában.

A Tekken kicsit komplikáltabb eset, no, nem azért, mert nem eléggé minőségi címről beszélünk, hanem azért, mert itthon talán csak egy szűkebb PlayStation-ös közönséget mozgatott meg. Ennek ellenére a Tekken-sorozat is egy masszív intézmény, követői pedig részről részre csak bővültek. Amíg a Street Fighter nagyjából mindig próbált a kétdimenziós játékmenet talaján megragadni, addig a Tekken-epizódok a 3D-s fejlődés éllovasai voltak, meghazudtolva az adott korszakok minőségi nívóját.

Ezt a két univerzumot keverte össze a Capcom a Street Fighter X Tekkennel, amely lehetett volna játékmenet szempontból is furcsa hibridje a két sorozatnak. Az az igazság azonban, hogy a SFXT sokkal közelebb áll a Street Fighter negyedik vagy ötödik részéhez, mint bármelyik Tekkenhez.

ÜTŐS KEVERÉK

Persze a fenti állításunkat bizonyos pontokon bőven lehet cáfolni, elég csak a masszív szereplőlistára tekinteni, amely patikamérlegen adagolva egyenlíti ki a Street Fighterből és a Tekkenből érkező harcosokat. Másrészről ott van a Tag bunyózás lehetősége, amely tipikusan a Tekken Tag Tournament-játékok szabályait közelíti. Ez azt jelenti, hogy egyszerre két harcossal indulhatunk a soron következő csatának, amelyben persze az ellenfelünk is két karaktert sorakoztat fel. Menet közben válthatjuk is a szereplőket, ilyenkor pedig, ha – tegyük fel – az első hősünk életerő-csíkocskája már a végét járja, egy teljesen friss harcossal szállhatunk be a bunyóba. Persze az ellenfél is el tudja játszani ezt a trükköt, de itt jön a csel: a bunyó nem akkor ér véget, amikor két karakterünkkel is elvéreztünk. Elég az egyik harcost kiterítenünk a páston, máris elbukjuk a küzdelmet. Ez plusz taktikai lehetőségeket hoz a verekedésbe, de nagyjából itt véget is érnek a tekkenes párhuzamok. Arról pedig még nem is beszéltünk, hogy a váltogatással és a karakterek közötti speckó lehetőségekkel újabb játékmenetbéli mélységeket nyithatunk meg, de ezek már inkább a klasszikus Capcom harcokból lehetnek ismerősek. A váltogatást belefűzhetjük a kombóinkba, a levegőbe felpofozott ellenfél püfölésébe, összegezhetjük a szuper kombókat egy nagy közös támadásban, sőt a megfelelő gombkombináció előhívása után két karakterrel is elnáspángolhatjuk szerencsétlen ellenfelünket. Ezeket a lehetőségeket a keményvonalas rajongók hangosan üdvözölték a megjelenés idején, és a mai napig jól működik ez a keverék. Ha pedig a mélyebb mechanikát,

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

MŰFAJ
verekedős

INFO

A Street Fighter X Tekken 2012. május 11-én jelent meg Steamen, illetve a konzolokat is megjárta a Capcom játéka. Steamen 27,99 euróba, vagyis nagyából 9700 Forintba kerül.

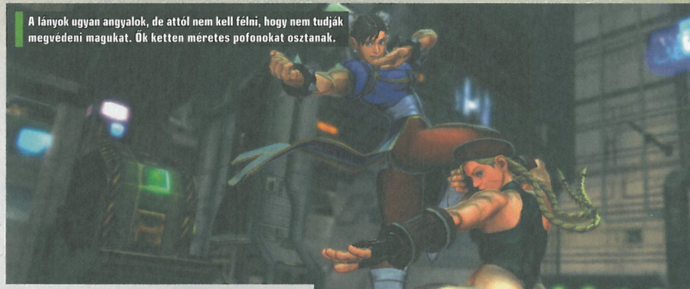
GÉPIGÉNY

Intel Dual Core 1,8 GHz, 1 GB RAM, GeForce GT6600, 10 GB HDD.

Tessék, egy ebből az irányból, de kaphatsz egyet a másikból is, ha még mindig nem akarod odaadni az aktuális PC Gurumat!

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**


A lányok ugyan angyalok, de attól nem kell félni, hogy nem tudják megvédeni magukat. Ők ketten méretes pofonokat osztanak.

a felbukkanó gyémántok rendszerét nehezen értjük meg bunyó közben, érdemes nekivágni a tutorialnak, amely hamar elmagyarázza a szabályok finomságait. Az igazi mélységek felfedezéséhez és az izommemóriába való tároláshoz nyilván sok-sok játékóra szükségeltetik. Ha megengedtek egy jó tanácsot ezen a ponton: mindenképp kontrollerrel essetek neki a játéknak, ez a stílus másképp nem klikkel igazán…

HAJSZA A SZELENCÉÉRT

Mi a helyzet a hangulati elemekkel? A Capcom Marvellel karöltve megalkotott sorozatához hasonlóan itt sincs szürke depizés – a játék java vidám hátterek előtt, dínók között, rakétakilövés kellős közepén vagy az Antarktiszon egy repülőgépet üldöző (láthatólag masszív buffokkal rohangászó) mamut előtt zajlik.

Ebből a rutinos rókák már arra is következtethetnek, hogy a sztori is hasonlóan a blőd kategóriába esik. Pandóra szelencéje az űrből érkezik a Földünkre, erre összeverődnek a SF és a Tekken univerzumok legjobb harcosai: persze, hogy a kis dobozkáért folyik majd a küzdelem. Emellett egyes karakterpároknak saját (közös) motivációjuk lehet, mások rivalizálnak, szóval mindig történik valami érdekes a csaták között.

MUTASD MAGAD!

Beszéljünk egy kicsit a SFXT prezentációs kérdéseiről. A játék nem ma jelent meg, ez tény – ennek ellenére simán jól néz ki. Mi több, jelentős fejlődés látható mondjuk a Street Fighter 4 óta. A karakterek stílusosak, rengeteg finom animációs geget lelhetünk az egyes figurák mozgásában, sőt a háttérben zajló mozzanatok mentén is. Ha valaki kedveli a több rétegből felépülő pályákat, az is elégedett lehet: a SFXT több szintje is átalakulhat két menet között, vagy a harcosok mozdulnak tovább a kiindulási helyzetükből. Ha pedig a húsvéti tojásokra (easter egg jellegű mókákra) gerjedünk, akkor is mondunk egy jó hírt: a Capcom és a Tekken rajongói egyaránt találhatnak elszórt utalásokat a kedvenceikre. De van a tarsolyunkban még egy pozitív elem, mégpedig a program gépigényével kapcsolatban. A Street Fighter X Tekkent még integrált GPU-s laptopon is 60 fps környékén játszhatjuk, egy közepes PC-n pedig elképesztően folyamatos akciót kapunk majd, eszméletlen éles felbontás mellett. A program audioszekciójával is elégedettek lehetünk – a szokásos J-Rock alaposan felpezsdíti a bennünk lakozó harcost, a beszólások, nyögések és vicces hangeffektek pedig abszolút beleillenek a játék atmoszférájába.

BÁR EZ A JÁTÉK INKÁBB STREET FIGHTER, MINTSEM TEKKEN, EZZEL TALÁN NINCS IS GOND, HISZEN PC-N ELŐBBI SOKKAL ISMERTEBB.

TECHNIKAI KÉRDÉSEK

Egy rossz hírünk viszont akad azok számára, akik macerának tekintik a mára elsorvadt Games for Windows Live rendszerét. A program ugyanis ezen a keretrendszeren keresztül működik, ami mára inkább nyűg, mint öröm, azzal együtt is, hogy az esetleges Xbox-játékosok még acsikat is megnyithatnak a segítségével.

A legegyszerűbb megoldás Windows 7 vagy 8 alatt, ha az ember feltelepíti a GFWL klienst, előhúzza a Live fiókját (ha nincs, akkor kreál egyet), majd játszik. Ilyenkor maximum a bejelentkezésnél érhet minket némi időbeli csúszás. Win 10 esetében sokkal darabosabb a szituáció. Van, akinek a kliens verziójának függvényében gond nélkül indul a játék, másoknál betöltés közben elakadhat a motyó. Pánikra azonban semmi ok, a legegyszerűbb megoldás összeszedni a minden nyűglődést kiiktató „Online" patchet (ezzel bátran multizhattok is egymás között, online formában), vagy a közösség által összerakott „Community Mod Patch"-et, amely kihekkeli a GFWL klienst a körből, ráadásul megnyit néhány olyan karaktert is, amely korábban a PlayStation-játékosok jussa volt. Fontos, hogy amennyiben bármilyen probléma lép fel, akkor a játék hazai forgalmazója, a Cenega Hungary (www.cenega.hu) tud segíteni.

TALÁLKOZUNK A PÁLYÁN!

Ha túllendülünk a fentebb ecsetelt kényelmetlenségeken, egy nagyon kellemes, és hosszú ideig tartó, multiban és egyszemélyes módban is izgalmas játékot tudhatunk a Steam-könyvtárunk egyre bővülő listájában. Apró adalék a játék jövőjéhez, hogy a Tekken-játékok mechanikai megoldásainak mintájára fejlesztett Tekken X Street Fighter, avagy a mostani teljes játék soha el nem készült párja azóta is a fejlesztői pokolban csücsül, így jó ideig ez lesz a definitív univerzumkeresztezős pofozkodás a Capcom-Bandai Namco stúdiók tengelyén. De legyen elég végre a sok dumából! Jöttök bunyózni?

Bliss
NC20 CP77

MAJD KIADJUK, HA ELKÉSZÜL

Cyberpunk 2077

[ÍRTA **DREAMER**]

A világháló megjelenésével és a közösségi oldalak elterjedésével lehullani látszanak a kommunikációs gátak, ami egyszerre áldás és átok. Az információcunami miatt a szórakoztatóipar számos területéből kiveszett a misztikum, a Cyberpunk 2077 azonban nem tartozik ide. Mindeddig alig tudtunk valamit a programól, a PC Guru azonban azon kevesek közé tartozik, akik első kézből csodálhatták meg a CD Projekt RED legújabb alkotását az idei gamescomon.

Implantátumok ide, szupertechnológiák oda, néha nincs jobb, mint a fotelben ülve meghallgatni a régi kedvenc lemezeinket.

Habár már öt éve annak, hogy a CD Projekt Red (ezentúl CDPR) bejelentette a Witcher-sorozat lezárása utáni következő játékát, a közönség mindeddig meglehetősen keveset tudott a Cyberpunk 2077-ről. A The Witcher 3: Wild Hunt sikerét követően fokozottan nőtt az érdeklődés a titokzatos cím iránt, a CDPR azonban hét lakat alatt őrizte a készülő játékot, és sokáig semmit sem hallottunk a projekt felől.

A csendet végül az idei E3-on törték meg, ahol bemutattak egy vadonatúj előzetest, illetve egy zárt ajtók mögé rejtett demót, amelynek láttán a szakma apraja nagyja az állát kezdte keresni a földön. Ezt követően a gamescomon is megmutatta magát a Cyberpunk 2077, mindezidáig viszont keveseknek adatott meg a lehetőség, hogy saját szemükkel láthassák a játékot, mivel a CDPR Kölnben is csak néhány kiválasztottnak vetítette le az 50 perces prezentációt, köztük nekünk is. Ám augusztus végén vége szakadt a titoktartásnak: a játékmenetet egy élő közvetítés során leplezte le a csapat! A töltőképernyőket leszámítva egy közel egyórányi, vágatlan anyagot tártak a nagyközönség elé, azt a demót, amit korábban a PC Guru is láthatott a németországi rendezvényen. A Cyberpunk 2077 hivatalos bemutatkozását közel félmillió ember nézte a Twitchen, azóta pedig YouTube-on is milliók ugrottak rá, hogy két, egymást követő misszión keresztül közelebbről is megismerkedjenek a jövő legélhetetlenebb városával.

EREDETTÖRTÉNET

2077, Night City, a világ legmocskosabb metropolisza. Egy disztópiában járunk, ahol már legkevésbé sem a politika, hanem az üzlet ural mindent. A gigászi méretűre duzzadt vállalatok csaknem teljhatalommal rendelkeznek, nem köti meg a kezüket a törvény, és a világ országainak vezetői sem tudják megfékezni őket. A cégek és az élükön álló üzletemberek a markukban tartják a politikusokat, hiszen az ő pénzük segítségével mászták meg a hatalmi ranglétrát, ezért a vállalatok kényükre-kedvükre terjeszkedhetnek, vagy folyamodhatnak erőszakhoz anélkül, hogy tartaniuk kéne az igazságszolgáltatástól. Azok, akik az útjukba állnak, a halakkal fognak aludni, az egyszerű polgárokat pedig elnyomás alatt tartják.

Mindez nem hangzik formabontó jövőképnek, ám az igazság az, hogy a Cyberpunk 2077 sem eredeti ötlet – az amerikai Mike Pondsmith papír-ceruza szerepjáték-sorozatának nyomán készül, melynek első része 1988-ban jelent meg, Cyberpunk 2013 címmel. Pondsmith az évek során még két játékot adott ki, a legfrissebb, Cyberpunk V3 című felvonás pedig 2005-ben került a boltok polcaira – a szerző jelenleg is dolgozik a folytatáson. Persze senkit se rettentsen el, hogy a lengyel fejlesztők letérnek a tőlük megszokott, szláv mitológia övezte ösvényről, és kikacsintanak a rideg nyugat felé. A Cyberpunk-sorozatban a játékos nem egy epikus high-fantasy történetben igyekszik megóvni a világot egy rémes veszedelemtől, hanem saját magát igyekszik megmenteni. Habár a látszat alapján egy modern, de hétköznapi világban élünk, itt a törvény mégsem szab gátat az erőszaknak, mások elnyomásának, és mi csak a saját biztonságunkat akarjuk garantálni. Ismerősen hangzik?

> A lengyel stúdió azt állítja, hogy még nem született a Cyberpunk 2077-éhez hasonlóan élettel teli játékvilág.

ADATOK

KIADÓ
CD Projekt

FEJLESZTŐ
CD Projekt Red

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
ismeretlen

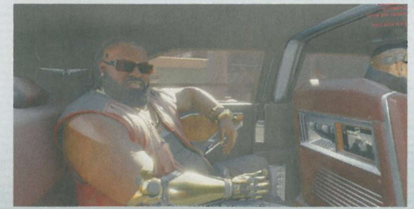
STÍLUSMINTA

The Witcher 3: Wild Hunt
2015 (CD PROJEKT)

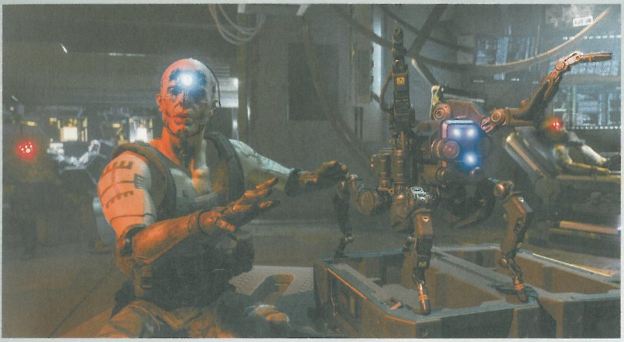
Deus Ex: Mankind Divided
2016 (SQUARE ENIX)

DE MARADJ ÖNMAGAD!

Na, jó, az utóbbi állítás nem teljesen igaz, mivel a főszereplő, V nem éppen arról híres (vagy hírhedt), hogy kerüli a veszélyt és békés eszközökkel éri el a célját. V egy, a Cyberpunk világában „Solo" típusként ismert figura; egy bérgyilkos, aki ha kell, fegyvert ránt, és nem riad vissza attól sem, ha használnia kell azt. És nagyjából ennyiben



Ezek a kedves és jól felszerelt úriemberek a helyi mentősök. Tőlük talán senki sem próbálja ellopni a beépített GPS-üket.



összefoglalható az, ami minden végigjátszáskor ugyanaz marad majd. A CDPR feltett szándéka, hogy a lehető legnagyobb szabadságot adja meg a játékosoknak, ezért főszereplőnk számos tekintetben személyre szabható lesz. A gamescomon bemutatott, cirka 50 perces demó elején kapásból egy karakterkreáló képernyővel fogadtak bennünket. Itt nem csak V nemét adhatjuk meg, és külső jegyein változtathatunk, de hasonlóan a Mass Effectben és Dragon Age-ekben tapasztaltakhoz, kiválaszthatunk magunknak egy eredetsztorit és egy motivációt, ami megválaszolja azt a kérdést, hogy miért költöztünk Night Citybe, illetve lefektetheti a karakterünk fejlődésének alapjait is. A Cyberpunk 2077-et inspiráló papír-ceruza játékban kilencféle karaktertípus közül választhatunk, a CDPR játékában azonban nincsenek kimondott kasztok. A megszokott karakterosztályok helyett egy fejlődési fa vár bennünket, aminek három ágán elindulva választhatjuk ki a képességeinket, és semmi sem kötelez bennünket arra, hogy csak egy irányba fejlesszük V-t. A Cyberpunk 2077-ben Netrunner, Solo és Techie skillek közül válogathatunk, illetve zsonglőrködhetünk velük kedvünk szerint.

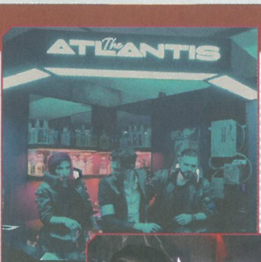
Az első, vagyis a Netrunner egy hacker kaszt, ami annak ellenére, hogy látványban alulmarad a másik két osztállyal szemben, mégis nagyon hasznos tud lenni egy olyan világban, ahol a világháló és a technológia esszenciális része a mindennapoknak.

A Netrunnerek az agyukat közvetlenül az internetre csatlakoztatva kutatnak adatok után, törnek fel virtuális tűzfalakat, de akár ki is végezhetnek olyanokat, akik szintén csatlakozva vannak a világhálóhoz. Netrunnerként nemcsak ajtókat nyithatunk ki, de a távolból irányítva más karakterek felszereléseit is megzavarhatjuk, legyen szó a kezük ügyében tartott fegyverekről, vagy a testükhöz csatolt protézisekről – ennek akár végzetes következményei is lehetnek.

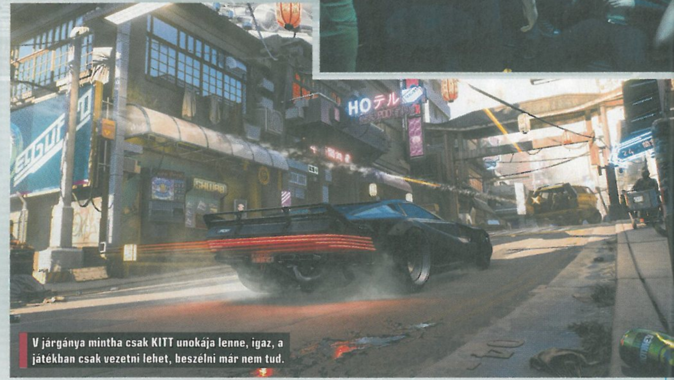
A Solo, ahogy arról már korábban is beszéltünk, egy harcos-típus, aki amellett, hogy ügyesen bánik a fegyverekkel, képes a csapdák kiszűrésére, és más veszélyforrások észlelésére. Elsősorban közel- és távharci kiképzésben részt vett egyénekről beszélünk, akik fizikai felkészültségükkel pótolják azt, ami a technológiai oldalon nem adatott meg nekik. A gyorsabb reakcióidő például a játékon belül bullettime funkciót hoz magával, amit kedvünkre aktiválhatunk, ha kutyaszorítóba keveredünk.

ÜDV AZ ATLANTISON!

A Cyberpunk 2077 standjában kialakították egy The Atlantis nevű bárt, ahol a játékot és a GOG.com-ot népszerűsítő italokat fogyasztva olthatták szomjukat a látogatók. Az E3-on és a gamescomon két különféle bárt láttunk, mint azt a CDPR vezető PR-menedzserétől, Radek Grabowskitól megtudtuk. Az európai rendezvényre készült stand lengyel kezek munkáját dicséri, és a kiállítás kezdetének reggelén fejezték be rajta a munkálatokat. A gamescom alkalmával a God of War rendezője, Cory Barlog, valamint az E3-on a Detroit: Become Human Connorját alakító Bryan Dechart, és Todd Howard is feltűnt az Atlantison.



Végezetül pedig marad a Techie kaszt, akik a technika vívmányait ismerik behatóan. Ők azok az emberek, akik előszeretettel szerelik fel magukat mindenféle kütyüvel, és ismerik azok minden csínját-bínját. Egy bizonyos szemszögből nézve ez a karakterosztály hasonló alapokra építkezik, mint a Netrunner, azzal a különbséggel, hogy a Techie-k a fizikailag megfogható dolgok felé húznak, és a megoldásmódjuk is ebbe az irányba tendál. Például, ha ki kell nyitni egy biztonsági záras ajtót, internetes hackelés helyett a panelhez lépnek, és az áramköröket megbuherálva nyitják meg maguk előtt az utat. A személyre szabhatóság ennyiben nem áll meg, egyes Techie-k ugyanis nemcsak saját magukat pimpelik fel mindenféle hasznos extrával, de másoknak is segítenek ebben. Ők az úgynevezett ripper dockok, akiknek a tech-fejlesztései miatt a külsőnk nagymértékben meg fog változni a játék során. A futurisztikus kinézet mellett a ruhaneműinket is megválaszthatjuk magunknak, a különféle dzsekik pl. amellett, hogy védelmet nyújtanak az ellenfelek lövedékeivel szemben, stílust is kölcsönöznek nekünk, amire nemcsak mi, de a világ is felfigyel.



V járgánya mintha csak KITT unokája lenne, igaz, a játékban csak vezetni lehet, beszélni már nem tud.

TIÉD AZ ÉJSZAKA

A Cyberpunk 2077-ben csupán egyetlen helyszínt járhatunk majd be, ez pedig nem más, mint Night City, Amerika legélhetetlenebbnek kikiáltott városa. Az összesen hat kerületből álló város nem tartalmaz mesterséges falakat, azaz azonnal elsétálhatunk egyik végéből a másikba, illetve kizárólag horizontálisnak sem nevezhető. Ahogy a Witcher 3-ban Novigrad esetében, úgy a Night Cityben is több szintre lesz osztva a pálya, ráadásul számos épület az egekbe magasodik, és ezeket akár be is járhatjuk. Mindemellett dinamikus napszakváltás, illetve időjárás is lesz a Cyberpunk 2077-ben, és a neonfényes Night Cityben több apartmant is vásárolhatunk magunknak. Bőven lesz hely a kiteljesedésre, lévén elképesztő méretekkel operáló metropoliszt képzelhettek magatok elé, akkora épületekkel, mint a Dredd bíró megapoliszai. Ezeket az óriási lakóépületeket megaépületnek nevezik, és legfőbb ismertetőjelük, hogy több különálló épületből tevődnek össze, melyek saját mikrotársadalommal rendelkeznek. Azt nem tudjuk pontosan, mekkora lesz a játék bejárható alapterülete, de az E3-on bemutatott előzetesben láthattunk egy térképet, ami közel egy tucat metróvonalat tárt elénk – nos, már ezek több játszható helyszínt sejtetnek, mint pár mai open world játék komplett helyszínpalettája. Szerencsére nem kell lábbusszal megközelítenünk a város minden pontját, autókázásra és motorozásra is lesz lehetőség (ezeket külső nézetből is irányíthatjuk), de a CD Projekt Red további, egyelőre titokzatos közlekedési módokat is ígér a játékosoknak.

A demóban egy helyszínt mutattak be nekünk a fejlesztők, a Watson nevű kerületet, ami az átlagemberek otthonaként szolgál. Kinézetre a nagyobb amerikai városok betondzsungeleiből merít inspirációt, természetes élővilágnak nyoma sincs, egyedül a kerület közepén láthattunk pár pálmafát,

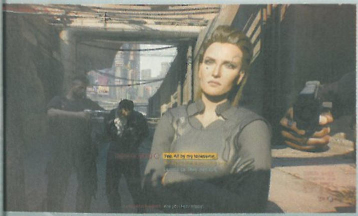
„NE VÁRJATOK TŐLÜNK KEVESEBBET"

A kommunizmus alatt Lengyelországban nem létezett olyan törvény, ami védte volna a szerzői jogokat, ezért különféle vásárokon potom pénzért árulták filmek és játékok koppintott másolatait. Emiatt sokan úgy hitték, hogy az eredeti darabok gyűjtői kiadásnak számítanak. Azt követően, hogy lehullott a vasfüggöny, és a kapitalizmus megvetette a lábát az országban, színre lépett a CD Projekt, és videojátékok árusításába kezdtek. Mivel a lengyeleknél norma volt a kalózkodás, a CD Projektnek ki kellett találnia, hogyan fékezhetnék meg ezt a trendet. Annak érdekében, hogy vásárlásra bírják a tömegeket, ingyenes extra tartalmakat pakoltak a játékaikba, illetve lokalizálták a termékeket, és a saját kiadásaikban megszüntették a DRM minden formáját. A CD Projekt minden ága a mai napig ezt a szellemiséget követve létezik.

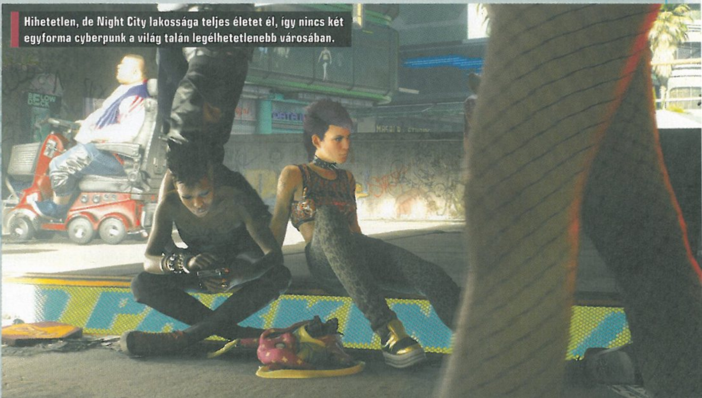
Sajnos a legjobb Solókkal is előfordul, hogy késön érkeznek. Ilyenkor ki is lehet zsebelni a hullát, neki úgyis mindegy már.

de ennyiben kimerül a terep zöldövezete. Cserébe több az iparosított rész és a házak falait befedő reklámfelület. A hirdetések nem csak kinézetüket tekintve lettek modernizálva, hanem a jelen technológiát továbbgondolva kerültek megalkotásra. Egy fényreklám mellett elsétálva karakterünk vásárlási szokásait figyelembe véve személyre szóló ajánlatokat kaphatunk. A demóban a rendszer egy üdítő megvásárlását ajánlotta fel V-nek, majd egy indikátor megmutatta neki, merre találja a legközelebbi italautomatát. Ebből következik, hogy az is kihatással lesz a játékmenetre, hogy mire költjük a küldetések alatt megszerzett eurodollárokat (eddie-ket). V egyike annak a rétegnek, akik a legnagyobb lélekszámban léteznek, ám a legkisebb hatalommal bírnak – igaz, ez a játék folyamán változni fog. A küldetések teljesítése és az NPC-kkel való kapcsolatunk alapján a világ felfigyel ránk, erről pedig a Street Cred nevű rendszer gondoskodik majd. Ez a mechanika nagyjából ugyanúgy működik, mint más játékok esetében a hírnévméter. A Cyberpunk 2077-ben azonban mindez nem merül ki annyiban, hogy a környezetünk másként tekint ránk, hanem új dialógusopciókat és mellékküldetéseket is megnyithatunk a viselkedésünkkel. Minél több időt ölsz bele a környezeteddel való ismerkedésbe, illetve küldetések teljesítésébe, a rendszer annál több jutalommal szolgál a számodra, többen figyelnek fel rád, és ezáltal a kapcsolati hálód is megnő. Ennek eredményeként megeshet, hogy egy adott küldetéssel nemcsak egy karakter fog bennünket megkeresni, hanem akár egyszerre többüknek is dolgozhatunk.

A Cyberpunk 2077 bizony egy kizárólag felnőtteknek szóló játék, és nem pusztán azért, mert dúl benne a szex és az erőszak!

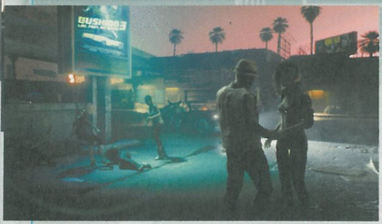


Hogy ez mégis hogyan működik a gyakorlatban? Nos, a demóban V kapott egy küldetést egy helyi nagykutyától, miszerint kell neki egy robot, amit pár rosszarcú alak birtokol – tök mindegy, hogy szerzed meg, de kell. Mielőtt emberünk már éppen nekiveselkedett volna az akciónak, egyszer csak egy ötlete támadt, és felhívta telefonon (mármint a fejében, fene az okostelefonokba!) azt a céges ügynöknőt, akiről megbízója beszélt a küldetés ismertetése közben. A nő nem árult el sokat azt illetően, hogy milyen slamasztikába került, de meghagyta V-nek, hogy ha segíteni akar neki, akkor randevúzzanak az általa megadott helyen. Ha úgy döntünk, hogy kisegítjük a meg nem nevezett ügynököt, akkor megnyílik előttünk egy új szál. A másodlagos megbízó ugyanis arra kér minket, hogy keressük meg a besúgót, aki kiadta a cége portékáit szállító konvoj útvonalát, és ha úgy látjuk jónak, daráljuk be azokat az alakokat, akiknél egyébként pont ott van a másik fickónak kellő robot. Hogy hogyan oldódik meg a kalamajka, az a játékoson múlik, ahogy az is,



Hihetetlen, de Night City lakossága teljes életet él, így nincs két egyforma cyberpunk a világ talán legélhetetlenebb városában.

Ez a művészi munka jól reprezentálja a Cyberpunk 2077 erőszakosságát, no meg az implantátumok hasznosságát.



hogy a melóért járó pénzt kitől és miként fogadja el. Az ehhez hasonló döntéshelyzetek az egész Cyberpunk 2077-et végigkísérik majd, az újrajátszhatóság tehát máris garantált.

Persze ahogy azt a CDPR-től megszokhattuk, a mostani játékukat sem gyerekeknek szánják. Amellett, hogy az alapmű, és ezzel együtt a Cyberpunk 2077 is komoly politikai üzenetekkel operál, és görbe tükröt állít a fogyasztói társadalom elé, a mindennapi életben legtöbbször nem ez jut eszünkbe, mikor „felnőtt tartalmakról" beszélünk. Nos, a CDPR most sem fordul el pironkodva, ha románcról esik szó: Night City egy szabad város tele bordélyokkal és szingli karakterekkel, akik nem szívesen töltik egyedül az éjszakát. V-nek módjában áll majd elcsavarni ezeknek a NPC-knek a fejét, és egy éjszakára magához csábítani őket, de ha nem kenyerünk a bárokban való kutatás egy estényi szerelemért, akkor akár fizethetünk is a testi gyönyörökért.

NEM FPS, DE BELSŐ NÉZETES

A testi kiegészítések sem kizárólag a stílusosság jegyében fontosak: egyes elemek beépítésekor a játékmenet is meg fog változni. A kibernetikus szemeknek köszönhetően optikailag közelíthetünk rá a távoli pontokra, láthatjuk a töltényeink számát, a fegyverünk alternatív tüzelési módjait, de a későbbiekben akár olyan fejlesztést is feloldhatunk, amiknek hála a falakon keresztül láthatjuk az ellenfeleket, vagy éppen valós időben határozhatjuk meg, hol fog becsapódni a golyó – mindezt még mielőtt elsütnénk a puskánkat. Annak ellenére, hogy a Cyberpunk 2077 elsősorban a lőfegyverek használatára építi harcrendszerét, mind a belső nézetes móddal, mind pedig a puskák, pisztolyok és egyebek mértékét tekintve itt is lesz lehetőségünk arra, hogy kicsit személyesebbé tegyük a harcot. A játékban akadnak közelharci fegyverek is, mint például egy elektronikus katana, ami amellett, hogy akár egy suhintással félbevágja az ellent, vagy megszabadítja a végtagjaitól, képes létrehozni egy mobilis energiamezőt, ami eltéríti a játékos felé száguldó golyókat. A bejelentési előzetesben látott, sáska karokra hajazó pengék is szerepet kapnak a játékban. Segítségükkel nemcsak testközelből nyeshetjük meg ellenfeleinket, de pók módjára akár falat is mászhatunk velük, és a magasból leugorva, a meglepetés erejét kihasználva végezhetjük ki őket.

Fontos megjegyezni, hogy mivel a Cyberpunkban elsősorban egy zsoldost alakítunk, a legtöbb esetben nem lesz alkalmunk arra, hogy ne öljünk embert. Lopakodásra most is lesz lehetőség, ahogy azt a demó elején a fejlesztők érzékeltették, viszont a Deus Ex és a Dishonored szériákból ismert teljesen pacifista végigjátszás nem lesz járható út. Mindennek tetejébe attól sem kell tartanunk, hogy a játékidő alatt teljes mértékben egyedül leszünk. Ugyan a rendszer nem csapatalapú, és az eddigi ismereteink alapján csak egy karaktert irányíthatunk, mégis lesznek olyan szereplők, akik mellénk szegődnek egy, vagy akár több küldetés erejéig. Ilyen a szabadszájú Jackie, aki V partnereként a demó mindkét küldetésében a helyszínen segítette társát a missziók sikeres lezárásában, vagy TBug, egy Netrunner, aki ugyan sosem tartózkodott egy légtérben hősünkkel, mégis képes volt a távolból szerzett hasznos információkkal vezetni őt egyik helyiségből a másikba azzal, hogy kinyitott neki egy elektronikusan zárt ablakot.

A PIROS PIRULA PROJEKT

Mike Pondsmith egy interjúban elárulta, hogy munka közben színkóddal látja el a projektjeit – a Cyberpunk V3 például a zöld színt kapta. Jelenlegi játéka a puszta véletlen folytán vörös kóddal lett megjelölve (Cyberpunk Red), és éppen ezért volt a számára meglepő, mikor a CD Projekt Red megkereste őt azzal az indokkal, hogy szeretnének vele együtt dolgozni. Na, de mit is akar egy, a kelet-európai és szláv mitológiai elemekből felépített mesteri RPG-sorozatáról elhíresült lengyel fejlesztőcsapat egy megmásíthatatlanul amerikai történettől? Erre a kérdésre Philipp Weber, a CDPR vezető küldetéstervezője válaszolt nekünk, és egy interjú keretein belül elárulta, mi vonzotta őket a Cyberpunkban – ezt a cikket követő oldalakon olvashatjátok!

A szomszéd nője

A Witcher-játékokban értelemszerűen csak férfi karakterrel játszhattunk, a Cyberpunk 2077-ben azonban V akár nő is lehet – a képen látható karaktermodell egyike az alap női figuráknak, akiket persze testreszabhatnak a játékosok. A női V érdekessége, hogy a gamescomos bemutató idején mindenki rá volt kíváncsi, a CD Projekt RED így végül az augusztusi nyilvános gameplay streamben is vele prezentálta a játékot. Üdítő frissítés ez a csapat részéről, főleg, hogy a különböző NPC-k is máshogy viszonyulnak a karakterünk eltérő neméhez.

A KÖVETKEZŐ WITCHER?

A demó alapján a Cyberpunk 2077 semmi forradalmit nem tesz le az asztalra, viszont a Witcher 3 sem hozott formabontó újításokat. A világ volt az, ami azonnal beszippantott, a szereplők fogtak meg benne, és a fejlesztők dolgos kezeinek gondos hozzáértése tette nagyszerűvé azt a játékot is. Ebben a tekintetben a Cyberpunk 2077 egyáltalán nem marad alul, sőt érdemes úgy tekinteni rá, mint egy továbbgondolt Witcher 3-ra. És ha már itt tartunk, a technológiára is érdemes kitérnünk, mert a Cyberpunk 2077 döbbenetesen néz ki. Az egy dolog, hogy a játék az összes ma ismert grafikai trükköt ismeri és használja, de a változatosság egy egészen új dimenzióba löki az egészet, nincs két egyforma arc, ruházat, ember, utca, mindez pedig tökéletesen futott a brutális PC-n működő, ám a bemutatásakor még elég bugos verzióban.

A játék egyébként a cikk írásának idején már az alfafázis végére ért, ami azt jelenti, hogy a CDPR állítása szerint elejétől a végéig játszható. Ebből arra következtetünk, hogy valamikor jövőre már kész lesz, bár a hivatalos megjelenésről még nem árultak el semmit a fejlesztők. Egyedül annyit tudunk biztosan, hogy a játék 60 eurós áron kerül majd forgalmazásba, valamint a hazai Cyberpunk rajongóknak is kedveskedik a CD Projekt Red, akik Twitteren bejelentették, hogy a játék magyar felirattal is el lesz látva.

Akárhogy is lesz, Night City lenyűgöző, az opciók széles skálája pedig bizalommal tölt el, amennyiben pedig további érdekességekre vágytok, lapozzatok egyet a kétoldalas interjúnkért!

A küldetésekben a diplomácia is fontos szerepet játszik, de a Cyberpunk nem az a játék, amit megúszunk vérengzés nélkül.

Interjú Philipp Weberrel, a Cyberpunk 2077 küldetéstervezőjével

[ÍRTA DREAMER]

A CD Projekt RED játékai legendásak azok összetett küldetései folytán, a The Witcher 3 komplex feladatcsokrát pedig újabb hatványra kívánja emelni a cég a Cyberpunk 2077-ben. Hogy minél többet tudhassunk meg az egyelőre megannyi rejtéllyel teli játékról, azzal az emberrel ültünk le beszélgetni, aki a játék küldetéseiért felelős: Philipp Weberrel.

Először is, kérlek, mutatkozz be nekünk!
Sziasztok! Philipp Weber vagyok, a CD Projekt Red és a Cyberpunk 2077 vezető küldetéstervezője. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy együtt dolgozom az írókkal, általában a különféle küldetésekhez közösen dolgozzuk ki a történetet, én illesztem bele őket a játék világába, és én érem el azt, hogy minden az elejétől a végéig működjön.

Mióta dolgozol ebben a pozícióban?
Eredetileg a Witcher 2-höz készítettem modokat, amikre felfigyeltek a CD Projektnél, aztán megkerestek, hogy akarok-e nekik dolgozni. 5 évvel ezelőtt csatlakoztam a CD Projekt Redhez, mint küldetés-tervező gyakornok (junior), aztán dolgoztam a Witcher 3 alapjátékon és a DLC-ken is. Egyébként többen is így kerültünk a céghez.

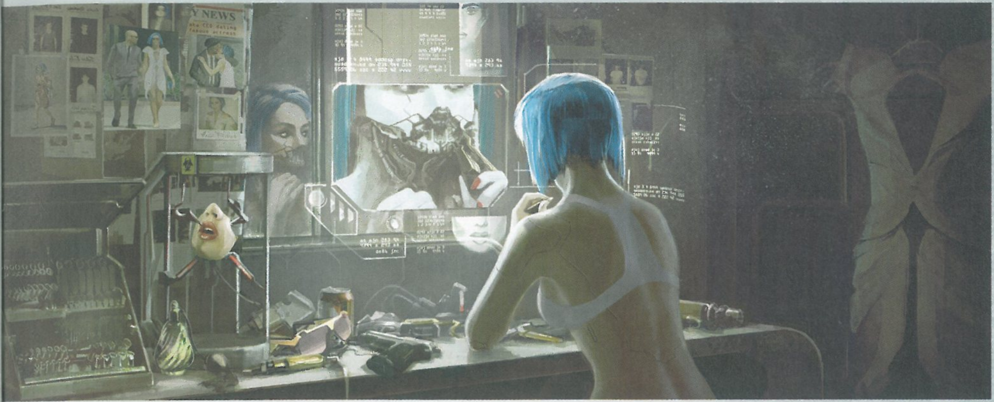
Miért éppen a Cyberpunkot választottátok a következő projektetekként?
Voltaképpen ugyanazért, amiért a Witchert kezdtük el fejleszteni. A Cyberpunk 2020 papír-ceruza szerepjáték nagyon népszerű volt Lengyelországban is, és többen voltak az irodában, akik szerették és játszották ezt a játékot. Amikor bejelentettük és elkezdtünk dolgozni a 2077-en, én magam is kipróbáltam a Cyberpunkot, hogy elmerüljek ebben a világban, elolvastam a Neurománcot, megnéztem a Páncélba zárt szellem filmet, meg mindent, amit csak találtam.

Mióta folynak a Cyberpunk 2077 munkálatai?
Amikor 2013-ban bejelentettük a játékot már dolgoztunk rajta, egyidejűleg fejlesztettük a Witcher 3-mal, viszont a Cyberpunkot készítő tábor sokkal kisebb volt, mert elsősorban a fő projektünkre koncentráltunk. Azután kezdtünk el komolyabban a Cyberpunkon dolgozni, miután befejeztük a Witcher utolsó expanzióját. Korábban főként a technikai, történeti és művészeti részével foglalkoztunk a játéknak.

Sokaknak meglepő volt, hogy külsőről belső nézetre váltottatok. Mi ennek az oka?
A Cyberpunk esetében azt akarjuk elérni, hogy azt érezd, hogy ezt a karaktert tényleg te alakítod, és hogy totális legyen az immerzió. Night City óriási, te pedig csak egy kis ember vagy, ami igazán jól működik FPS módban, és a beltéri helyszínek sokkal természetesebbnek látszanak ebből a szemszögből. A Witcher 3-mal szemben, ahol erdős-dombos terepeken jártál, a Cyberpunkban sok időt fogsz épületek belsejében tölteni. A felhasználói felületet is befolyásolja a belsőnézet. (Lásd, a cikkben leírtakat.) Ráadásul te magad döntheted el, merre nézel dialógusok közben. Ha valaki azt mondja, hogy az asztal mellett van egy táska, akkor beszélgetés közben megnézheted azt.

Megjelenés után sem tervezitek, hogy mondjuk a Skyrim mintájára beépítitek a külső nézetet?
Most azt mondom, hogy nem, de később még bármi megtörténhet, meglátjuk, mit hoz a jövő. A tőlünk telhető legjobb játékot akarjuk elkészíteni, és most az FPS módra fókuszálunk. A későbbieket illetően pedig azt tervezzük, hogy a játékhoz hozzáadunk majd egy fotómódot is.

A Cyberpunk 2077 elején karaktert generálunk, ahol megszabjuk, milyen legyen a kinézetünk, viszont belső nézetben ebből nem sokat fogunk látni.
Lesznek alkalmak, amikor látni fogod V-t, mivel a történet haladása közben és amikor a karakted reggelente felébred, lesznek külső nézetes,



filmes átvezetők. A karakter kinézete pedig különösen fontos, mivel a cyberpunk zsáner esetében a stílus sokszor a tartalom fölött áll, és ezt is érzékeltetni szeretnénk.

A játékos nő, illetve férfi karakterrel is nekivághat a sztorinak. A történet és a világ szempontjából van különbség a kettő között? Megesik, hogy másként viselkednek veled az NPC-k a nemed miatt?
Igen, néhány dolog változhat, például a románc is ilyen. Lesznek karakterek, akik csak az egyik, vagy csak a másik, vagy mindkét nem iránt érdeklődnek. Igyekeztünk úgy alakítani a történetet, hogy természetesnek hasson.

Ha már szóba kerültek az NPC-k, velük mi a helyzet? Akármikor pisztolyt ránthat az ember, és lepuffanthatja őket a nyílt utcán? Végtére is, a törvény szinte nemlétező fogalom ebben a világban.
A Cyberpunk 2077 esetében az a célunk, hogy a lehető legnagyobb szabadságot adjuk meg a játékosnak, ezért a legtöbb NPC halandó, kivételek persze most is akadnak. Például pár, a sztori szempontjából fontos figurát nem lehet csak úgy lelőni, de igyekszünk a minimumra csökkenteni ezeknek a számát. A város is azonnal teljes mértékben bejárható, nincsenek mesterséges falak, amik meggátolnának abban, hogy bejuss egy kerületbe. Az megtörténhet, hogy idejekorán betévedsz egy helyre, ahova nem kellett volna, mert az ottaniak magasabb szintűek nálad, neked pedig még nincs elég Street Creded, hogy tudják ki vagy. Ugyanezért lehet, hogy nem kapsz munkát az adott kerületben, hiszen nem vagy hozzá elég híres, nem hiszik el rólad, hogy kellően rátermett vagy. Amint szert teszel némi reputációra, ugyanaz a Fixer besorolású karakter, aki a küldetéseket osztja ki, de téged korábban elhajtott, második alkalommal már mondhatja, hogy „talán mégis megbirkózol a feladattal".

Arc alapján megismerhetnek az utcán?
Igen, erre találtuk ki a Street Credet, ami voltaképpen egy hírnévmérő. Street Credhez úgy juthatsz hozzá, hogy küldetéseket teljesítesz. A választásaidtól függően, amik abszolút mértékben mindig kihatnak a történetre, a karakterek másként fognak reagálni, ha meglátnak. Erkölcsi rendszer nincsen beépítve a játékba, és nem áll szándékunkban megmondani, hogy mi helyes, vagy mi helytelen, de például, ha valami retteneteset tettél, amit mások is láttak, akkor annak későbbi következményei lesznek. Lehet, hogy nem azonnal, de talán egy pár játékbéli nap múlva, amikor elterjed a városban a hír. Ha rögtön látnád a tetteid következményeit, és nem tetszene a végkimenet, akkor csak fognád magad, és újratöltenéd a legkorábbi mentésed, ezt szeretnénk elkerülni. Pont úgy, mint a való életben, ha valami aprócska dolgot teszel, abból valami egészen nagy is kisülhet. Talán akkor, amikor 10 nap múlva szembesülsz a tetteiddel, nem fog tetszeni, amit látsz, de hosszú távon majd azt mondod: „rendben van, ez az én történetem, ezt a döntést én hoztam meg". Legalábbis én így látom.

A feketepiac miként működik?
Többféle különböző kereskedésünk van, amik között vannak veszélyesebbek is. Például a feketepiacon tudsz beszerezni olyan fejlesztéseket, amiket másutt legálisan nem tudnál megvenni, vagy csak nagyon drágán juthatnál hozzájuk. Ez is része a szerepjátéknak. Lehet, hogy nem akarod támogatni az Arasaka nevű vállalatot, ami a Cyberpunk világának egyik legnagyobb kereskedő cége, ezért nem tőlük vásárolsz.

Milyen hosszúra tervezitek a sztorit? Kb. mennyi idő alatt végezhetünk vele?
Ezt még nem tudom megmondani, mivel most is fejlesztjük, de legalább ugyanakkora játékot szeretnénk letenni elétek, mint a Witcher 3 esetében. Egy nagy, tartalommal teli játékot akarunk nektek adni. Tudjuk, hogy nem mindenki tud, vagy akar egyetlen játékba 200 órát beleölni, és ezért nem nyílnak meg előtte olyan lehetőségek, mintha legalább ennyit játszott volna a programmal. Ha valaki célirányosan végig akar szaladni a küldetéseken, nos, ezt is megteheti. Ha nem meríted ki a dialógus opciókat, és csak lelövöd az embereket, akkor sincs baj, ez is egy járható út. Nem kell annak az embernek a bőrébe bújnod, aki csak kérdez, és vérontás nélkül próbál meg minden küldetést megoldani, mert szerinte ez a helyes megoldás, mert itt nincs ilyen. Helyette minden választás érvényes a maga módján. A Cyberpunk világa erőszakos, te pedig egy zsoldost alakítasz a játék elején, szóval muszáj lesz harcolnod és embert ölnöd, de számos olyan küldetés is van a játékban, ahol, ha jó a beszélőkéd, megvan a kellő hírneved, és az emberek hisznek neked, akkor gyilkolás nélkül megúszhatod a dolgot.

Tudjuk, hogy a Cyberpunk 2077 majd akkor fog megjelenni, ha kész lesz, de van valami tervetek, hogy ez mikor lesz? Illetve, ha tolódik a fejlesztés, akkor a jövő generáció konzoljaira is gondoltok?
Egyelőre csak PS4-re, Xbox One-ra és PC-re fejlesztünk, és nincs tervezett megjelenésünk, mert fontos a számunkra, hogy akkor adjuk ki a kezünkből a játékot, amikor tényleg nagyon, nagyon, nagyon jó, és tényleg fontosnak tartjuk a minőséget. Attól sem félünk, hogy változtatnunk kell rajta, ha ez kell ahhoz, hogy jobb legyen a program. Nem tudom pontosan idézni, de Mijamotó Sigeru egyszer azt mondta, hogy „egy rossz játék, amit nem adsz ki, egyszer majd jó lesz". Ez is a játékfejlesztés része, ha van időd arra, hogy tényleg valami nagyon jót csinálj, akkor a végén olyat fogsz készíteni.

Köszönjük az interjút!

Egy nap alatt lestük meg a játékok jövőjét #gamescom 2018

[ÍRTA **DREAMER**] Immáron sokadik éve utazunk ki Európa legnagyobb videojátékos rendezvényére, a gamescomra, így hűséges olvasóink már megtapasztalhatták, milyen az, amikor a gurusok útibeszámolót írnak erről az eseményről. Ez a cikk viszont most egy picikét másmilyen lesz.

Amikor megtudtam, hogy kimehetek Kölnbe, Böjti, aki már több alkalommal is járt a rendezvényen azonnal ellátott pár jó tanáccsal, illetve felkészített arra, hogy mire számítsak. Minden tippnek örültem, hiszen idén a gurus csapat nélkül indultam el Németországba, ahova a Sony, egészen pontosan a PlayStation Magyarország jóvoltából jutottam ki. Pár ismerős arcon kívül másra nem igazán számíthattam (most indíthatjátok a szomorú zenét), és az ottlétemet szinte teljesen egyedül töltöttem. Panaszra azonban nincsen okom, mindjárt el is mondom nektek, hogy miért!

ELSŐK KÖZÖTT AZ UTOLSÓ

Nem egyszer hallottam azt, hogy „aki egyszer már kint volt, (jelen esetben a gamescomon), az látta mindet". Még szerencse, hogy ez volt az első alkalom, hogy Kölnben jártam, szóval nem kellett attól tartanom, hogy nem fog az újdonság varázsával hatni rám az esemény. Akár látogatóként, akár üzleti ügyek okán utazol ki a gamescomra, biztosan sokat fogsz rohangálni, és a kiállításnak otthont adó 201 ezer négyzetméteres alapterületet garantáltan be fogod járni, napjában legalább háromszor – és ezzel elképzelhető, hogy keveset mondtam. Annyi a látni- és tennivaló, hogy senkinek nem ajánlom azt, hogy mindent egy nap alatt akarjon elintézni. Sajnos ilyen tekintetben pórul jártam, mivel hamar világossá vált, hogy csak a fő esemény előtti médianapon látogatunk ki, nekem pedig erre kellett felkészülnöm, és a lehető legtöbbet kihoznom belőle.

Kezdő gamescomozóként elkövettem egy igen nagy hibát: nem foglaltam időpontot azoknál a kiadóknál, illetve fejlesztőknél, akik kiállítottak vagy demókat hoztak a rendezvényre. Mindössze egyetlen helyre volt biztos belépőm, ez pedig nem volt más, mint a CD Projekt Red következő játékának, a Cyberpunk 2077 demójának a vetítése, amit akkor még kizárólag csak zárt ajtók mögött mutattak be. Amellett, hogy az elsők között nézhettem meg, mit tartogat a tarsolyában a korábban a Witcher-szériát fejlesztő gárda, egy interjút is tudtam készíteni a játék egyik vezető fejlesztőjével, amit egy 8 oldalas előzetessel karöltve el is olvashattok, ha visszalapoztok a magazinban. Előre leegyeztetett menetrend híján napi programként azt tűztem ki célként, hogy bejárom az egész kiállítást, és megnézek mindent, amit csak lehet. Hála a megannyi sajtóközleménynek, amik ilyen tájt ellepik a levelezésünket, nagyjából tudtam, mit és merre fogok találni a kiállítás területén, arra azonban már kevésbé voltam felkészülve, hogy az elviekben „zárt" napon is tele lesz mind a 10 csarnok.

NAGY TEREP NAGY JÁTÉKOKNAK

Amíg az E3 esetében a szakma és a nagyközönség rendszeresen arról értekezik, hogy melyik platform

Vajon a Németország - Dél-Korea mérkőzést újrázzák a fiúk PES-ben, vagy még mindig a Mexikó elleni vereséget fájlalják?

gamescom 2018 számokban

Időpont: 2018. 08. 21-25.

A terület nagysága:
201 000 négyzetméter

Látogatók száma:
370 000 fő

Kiállító cégek száma:
1 037

Látogatók országok szerint:
114 ország volt jelen

A gamescom 2018 hivatalos partnerországa:
Spanyolország

Az expo megválasztott legjobb PC-játéka:
Anno 1800

Az expo további díjazottjai:
- Sekiro: Shadows Die Twice
- Destiny 2: Forsaken
- Team Sonic Racing
- Super Mario Party
- Forza Horizon 4
- Divinity: Original Sin 2 - Definitive Edition
- Farming Simulator 19
- Call of Duty: Black Ops 4
- FIFA 19
- Total War: Three Kingdoms
- Marvel's Spider-Man
- Ori and the Will of the Wisps
- Super Smash Bros. Ultimate
- Shadowgun War Games

A gamescom 2019 időpontja: 2019. 08. 20 - 24.

2018-ban sem okozott csalódást Európa legnagyobb videojátékos kiállítása. Idén is roppant erős felhozatallal készültek a kiadók.

Se színváltós haj, se szintetikus bőr, de még a szemei sem világítanak. Dreamer még biztos új lakosnak számít Night Cityben.

vagy kiadó „nyerte meg" az adott eseményt, addig a gamescomnál szó sincs ilyesmiről. Sajtókonferencia-dömping helyett a Microsoft tartott egy tőlük megszokott másfél-kétórás műsort, melyben tettek pár bejelentést, bemutattak néhány előzetest, játékfejlesztőkkel beszélgettek, és így tovább. Hogy csak pár példával éljek: az Xbox Briefingen fedte fel magát először a Crytek új játékának, a Hunt Showdownnak az xboxos portja; szó esett a Playerunknown's Battlegrounds konzolos változatának hiányosságairól; néhány új kontroller dizájnról is lerántották a fátylat; leleplezték és bemutatták a State of Decay 2 Daybreak nevű horda módját; újra megcsodálhattuk a Forza-széria soron következő darabját; és némi reklámot kapott a Sea of Thieves Forsaken Shores nevű, vulkanikus DLC-je.

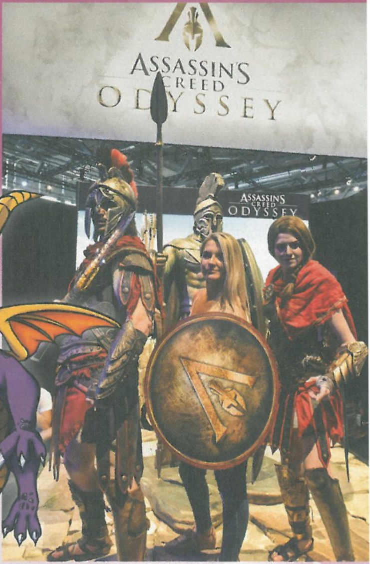
Az Xbox Briefing nem kizárólag a Microsoft konzoljáról szólt, és nem csak otthonmaradottaknak kedvezett, de segített eligazodni mindenkinek, aki kint volt a helyszínen, mivel egy csokorba szedték azon címeket, amik a legtöbbeket érdekelhettek. A Capcom két nagy játékkal utazott ki a rendezvényre, hogy többet mutathassanak meg belőlük. A levetített előzetesekben a Resident Evil 2 Remake és a Devil May Cry 5 megjelenési dátumokat is kaptak, (előbbi január 25-én, utóbbi március 8-án érkezik), és szerencsére nem csak képi formában voltak kint a gamescomon, de az Xbox standnál mindkettőt ki is lehetett próbálni. A Resident Evil 2 Remake esetében egy nem kevesebb, mint félórás kalandra kalauzolt bennünket a demó, melynek teljes egészében Leon S. Kennedyt irányíthattuk, de Claire Redfield korszerűsített kinézetét is ekkor mutatták be először egy friss előzetesben a közönségnek. A rövid bemutatkozásban Leon a Racoon City-i rendőrőrsön irtotta a fertőzötteket, és oldott meg régi és új fejtörőket. Azt kell mondjam, a játékot eddig bemutató előzetesek sem voltak semmik, de a Resident Evil 2 Remake-et mozgás közben látva és a változásokat megtapasztalva még így is azt éreztem, hogy ez a remake a jövő év egyik slágere lesz.

Dreamer számára a gamescom egyik fénypontja a Spyro Reignited Trilogy volt, elvégre elsők között próbálhatta ki a trilógia-remake harmadik epizódját.

A Devil May Cry 5-öt különösen nagy érdeklődéssel fogadta a tömeg, ami nemcsak a demó helyszíne előtt álló sor méretéből, de az online fórumokon mutatott üdvrivalgásból is látszott. A gamescomon a világon először kipróbálható változatban végigjátszhattunk egy bossharcot, melyben a Goliath nevű szörnyet kellett legyűrnünk, illetve megtapasztalhattuk, miként működik Nero új karja, a Devil Breaker, és annak különböző változatai.

VAN ÚJ A NAP ALATT

Habár a gamescom elsősorban a kipróbálható játékokról szól, bejelentésekben most sem volt hiány. A Blizzard ismét óriási színpaddal, számos standdal készült a rendezvényre, ahol szó szerint az összes jelenleg aktív sorozatuk helyet kapott. Nemcsak a kártyajátékok királya, a Hearthstone, és az MMO-k császára, a World of Warcraft – a színpad körüli standoknál még véletlenül sem hagyták, hogy elfeledjük, hogy most érkezett meg a Battle for Azeroth –, és az év egyik legdominánsabb esportjátékának számító Overwatch volt játszható a gamescomon, de a Diablo 3 sem maradt ki a felhozatalból. Utóbbi két cím esetében egy-egy bejelentésre is elszánták magukat a hóvihar szülöttei: a gamescomon debütált az Overwatch legújabb kisfilmje, melyben D.Va mutatkozott be közelebbről, megmutatták a játék legújabb térképét, a koreai mintára megépített Busant, valamint játszható formában volt kint a Diablo 3 switches portja is.



Marvel's Spider-Man, sokadszorra

A Sony idén sem adta alább, ha prezentációról van szó: fő attrakciójuk, a Marvel's Spider-Man nemcsak egy óriásplakát formájában volt jelen, de legalább egy tucatnyi PS4 Prót is kivittek a helyszínre, ahol a látogatók 20 percen keresztül próbálhatták ki egy demót. Maga a stand is a játék körül forgott, hiszen a New York látványvilágát idéző területet drótkerítéssel zárták körbe, míg a konzolokkal szemben álló fal a város jellegzetes stílusát elhozó díszleteként működött. Az előző havi számunkban már olvashattatok egy 6 oldalas előzetest a játékról, illetve a játék megjelenéséről sem feledkezünk el: a jövőhavi számunkban egy részletes tesztet is olvashattok róla. Azóta egyébként a DLC-ket is bejelentették Póki kalandjához: október 23-án a The Heist, novemberben a Turf Wars, decemberben pedig a Silver Lining című letölthető tartalmak bővítik a programot.

Sony a gamescomon

Mivel a PlayStation Magyarország vendégeként töltöttünk el pár napot Kölnben, ezért volt alkalmunk arra, hogy körbenézzünk a standjukban. Idén először a látogatók a PlayStation Experience applikáción keresztül időpontot foglalhattak maguknak a demózáshoz, és a játékok kipróbálásával vásárlási kedvezményekhez juthattak hozzá. Íme a felhozatal!

Blood and Truth

A Blood and Truth egy tavaly, a Paris Games Weeken bejelentett, Guy Ritchie filmjeinek hangulatát hozó gengszter-kalamajka, ami hosszabb időre eltűnt a fókuszból, de most végre újra előkerült. Egyébként a játék köszöni szépen, jól van, viszont megjelenés még mindig nincs.

ASTRO BOT

Az ASTRO BOT: Rescue Mission egy, a Moss mintájára készült családi kaland, ahol egy tündéri kis Astro botot kell átsegíteni a különféle akadályokon. Kedves játékról van szó, jó látni, hogy a VR-t nemcsak a virtuális akciózásra használják a fejlesztők.

Firewall: Zero Hour

Végezetül pedig a Firewall: Zero Hour volt kipróbálható a helyszínen. Ez a szintén tavaly ősszel bejelentett játék egy 4v4-es kompetitív shooter, ami a Farpoint és a Bravo Team nyomdokaiba lépve elhozza a PlayStation VR készülékére a Rainbow Six Siege-ből és Counter-Strike-ból ismert taktikai elemeket.

Alliance vagy Horde? A gamescomra kilátogató WOW-rajongók ebben a sátorban tetoválással kötelezhették el magukat.

A gamescom legnagyobb meglepetése mégis minden kétséget kizáróan a Supermassive Games következő játékának bejelentése volt. Az Until Dawn fejlesztői egy horror antológiasorozattal álltak elő, az ún. The Dark Pictures című szériával, aminek első epizódját egyből le is leplezték: a Man of Medan a cselekmény bevezetéseként fog szolgálni. Ahogy az Until Dawn esetében, úgy ennek a játéknak a képében is egy döntésalapú túlélőhorrort kapunk, és hasonlóan a fejlesztők korábbi játékához, egy csapat fiatalról fog szólni. Az eddig kizárólag csak PlayStationre fejlesztő Supermassive Games új vizekre evez, hiszen a The Dark Pictures nemcsak PlayStation 4-re, de Xbox One-ra és PC-re is meg fog érkezni valamikor 2019 folyamán.

A NAGYOK IS OTT VOLTAK

A legerősebb felhozatalt szerintem az Activision hozta, a kiadó alaposan felkészült a kölni rendezvényre. Kipróbálható volt a Destiny 2 Forsaken című DLC-je, a Call of Duty: Black Ops 4 multiplayere, először mutatta meg magát mozgás közben, és vált bárki számára játszhatóvá a From Software legújabb játéka, a Sekiro: Shadows Die Twice, illetve a '90-es évek egyik legikonikusabb karaktere, Spyro sem maradt odahaza – én pedig az utóbbi hírnek örültem leginkább. Sokan vannak, akiknek a Spyro-trilógia valamelyik része volt a bevezetés a videojátékok világába, köztük számomra is, ezért alig vártam, hogy rátegyem a kezem egy kontrollerre, és kipróbáljam, milyen a Toys for Bob által megálmodott, felújított változattal játszani.

Első körben jelenthetem, hogy jó – mármint nagyon jó. Persze a grafikai változások miatt lesznek olyan apróságok, amik megnehezítik a dolgunkat játék közben, például a magas fűben nehezebb lesz észrevenni a gyűjtögetni való ékköveket, a kamera sem követi kellő gyorsasággal a kis sárkányt, és a harmadik részben található gördeszkás részeknél az irányítás meglepően pontos koordinálást kíván meg, de ezek még mind csiszolható apróságok.

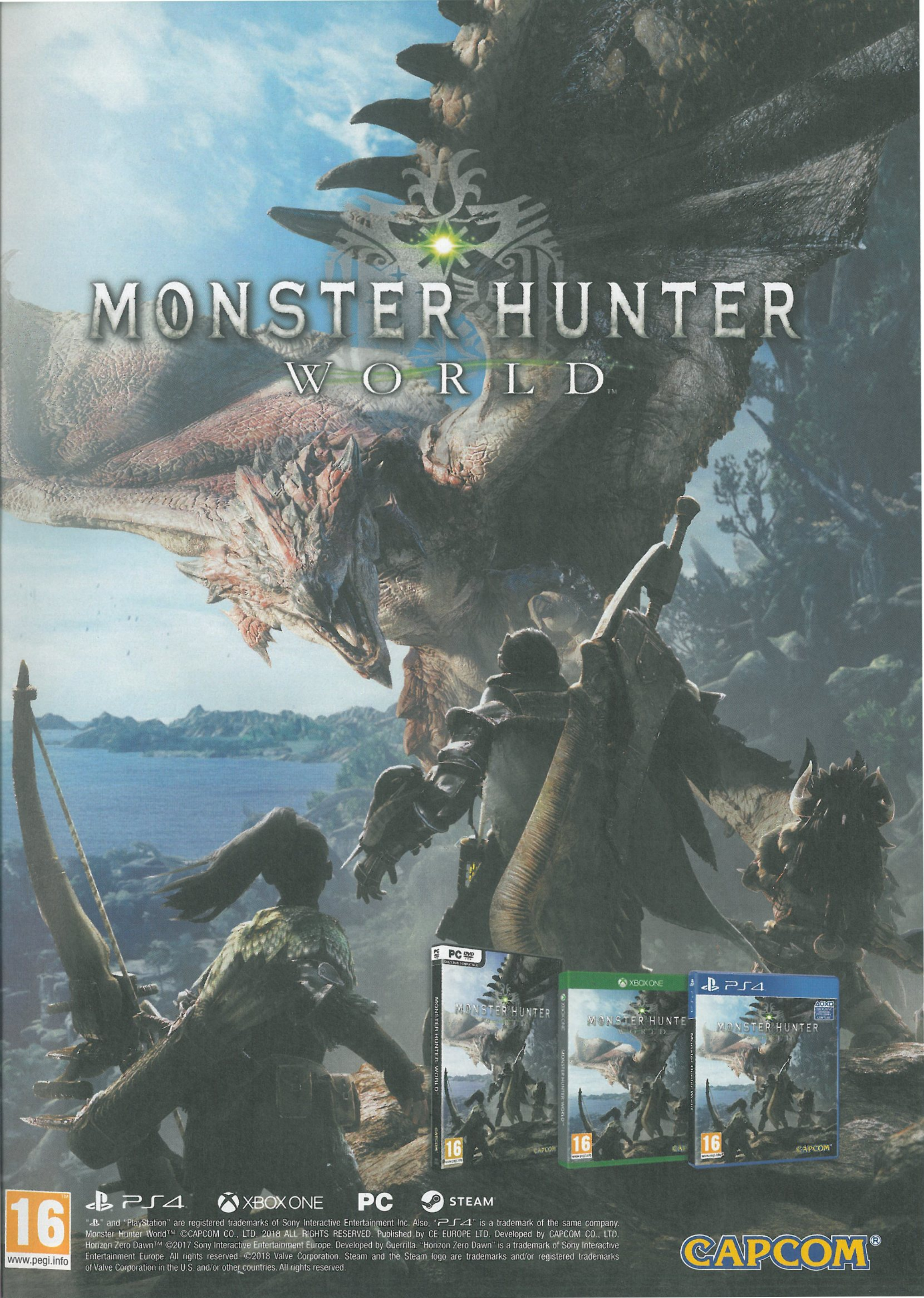
A Ubisoft sem hagyta ki az európai eseményt, és idén akkora standdal álltak elő, amit nehéz lett volna eltéveszteni. Egyrészről mert rengeteg spártai páncélt ábrázoló papírpajzsos fiatal volt a közelben, másrészről pedig mert elfoglalták a 6-os számú terem felét.

Jó hír, hogy volt mivel megtölteni a standot, és teljes mértékben ki tudták használni a helyet. Assassin's Creed Odyssey, Skull & Bones, Trials Rising, Tom Clancy's The Division 2, Anno 1800, StarLink: Battle for Atlas, Mario + Rabbids Kingdom Battle Donkey Kong Adventure expanzió, The Crew 2 és Just Dance 2019 várta a szórakozni vágyó tömeget. Míg a felsorolás első felében szereplő játékok a kiállítás fő helyszínén voltak megtalálhatók, addig a család apraja-nagyja élvezhette a kicsiknek és nagyoknak szánt játékokat a Family Fun Zone-ban. Kellett nekik az extra hely, na.

Teljes egészében nézve az idei gamescom is óriási siker volt. A rendezvény elsősorban nem a bejelentésekről, hanem a kipróbálható játékokról és a vásárlásról szól, ezért nem meglepő, hogy évről évre egyre több látogatót vonz. Remélem jövőre is lesz alkalmam kilátogatni, és valamivel tapasztaltabban, kész tervvel, teljes mértékben kihasználni a közel egy hetes maratoni videojáték-fesztivált. Van egy olyan sanda gyanúm, hogy a jövő évi gamescom a szokottnál is nagyobb durranás lesz, hiszen a rendezvény 2019-ben fogja megünnepelni fennállásának tizedik évfordulóját. Mindenképpen érdemes lesz odafigyelni rá! G

Generációváltás PC-n

Az nem képezi vita tárgyát, hogy a gamescom elsősorban a videojátékokról szól, azonban az idei eseményen a technológia lopta el a show-t. A rendezvényt megelőző napon az Nvidia lerántotta a leplet az RTX videokártyákról. Idén májusban bodak már beszámolt róla, hogy mi az a Ray Tracing, hogyan működik, és mi teszi olyan érdekessé ezt a technológiát (ezért nem is mennék bele a részletekbe), ám az évnek azon szakaszában úgy gondoltuk, hogy ez a technikai vívmány még hosszú ideig nem lesz elterjedten része a videojáték-iparnak. Nos, a zöldek csapata ránk cáfolt, mivel az RTX-szel nem csak elhozzák a ray tracinget otthoni számítógépeinkbe, de már most megtapasztalhatjuk, milyen PC-s szemmel a generációváltás. Az Nvidia a DICE-szal közösen dolgozva a Battlefield 5-tel mutatta be, mire képes a legújabb videokártyájuk. A GeForce RTX 2080 Ti elsősorban technikai szempontból nyűgözte le a gamer világot, de az idei show-t is abszolút megkoronázta.


MONSTER HUNTER
WORLD
16
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC
STEAM
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. Monster Hunter World™ ©CAPCOM CO., LTD. 2018 ALL RIGHTS RESERVED. Published by CE EUROPE LTD. Developed by CAPCOM CO., LTD. Horizon Zero Dawn™ ©2017 Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. "Horizon Zero Dawn" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. ©2018 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
CAPCOM®

ÖRÖK KÁRHOZAT

DOOM ETERNAL

[IRTA CHOCHO] **A sötétség seregei elérték a Földet, az emberiségre örök kárhozat vár. Megváltás nincs, milliárdok lelke veszett oda, a remény utolsó csírái is elapadtak már. De egy valakivel nem számolt a Gonosz. Vele, akit úgy hívnak: Doom Slayer.**

Nem tagadom, hogy a Doommal kapcsolatban világéletemben elfogult voltam. De hát miért ne lennék az, mikor minden idők egyik legelegánsabb tervezésű játékáról van szó, ami nemcsak műfajt és stílust teremtett, de franchise-zá válva is képes volt megmegújulni, legutóbb alig több mint két éve, összeházasítva a vérgőzös akciójátékok és a modern technológia legjobb tulajdonságait? Ezért is vártam izgatottan az id QuakeConra ígért Doom Eternal leleplezését – és ezért is koppantam egy nagyot. Sajnos elbíztam magam, a klasszikus Doom 2 remake-jétől többet vártam, mint azt jogos lett volna, így a hype-vonatról lerepülve a csalódás poklában találtam magam. No de, ha már a Doom Slayer képes volt kiállni a korrupt erők évmilliókon át tartó ostromát, nekem is össze kellett szednem magam, hogy pár nap nyugalom és csöndes meditálás után elfogadjam: a Doom Eternal nem lesz forradalmi, sőt még csak annyira sem üt majd nagyot, mint a két évvel ezelőtt kiadott reboot. De hogy ennek ellenére is piszkosul jól fogok szórakozni vele, abban biztos vagyok. Rip and tear!

BATTLEFIELD EARTH

A Doom Eternal kissé furcsa címe senkit se tévesszen meg, ez bizony a jó öreg Doom 2: Hell on Earth remake-je, amiben a Marsot megjárt Doom Slayer követi Dr. Haydent a Földre, hogy itt egy, már a pokol erői által korrumpált bolygót találjon. Annak ellenére, hogy ezeket a játékokat régen sem a történetükért szerettük, a Doom 2016-os iterációja meglehetősen összetett narratívával és háttérvilággal bírt, mely a legenda szerint a klasszikus játékokkal is összefonódik, így furcsamód várom, hogyan folytatódik az egyébként hihetetlenül badass irányba törekvő sztori. A quakeconos leleplezés ikonikus jelenete a Phoboson például dramaturgiai mestermű: aki látta a Doom Slayerre meredő riadt tekinteteket, sosem felejti el azokat, ez a fajta néma önkifejezés pedig remekül áll a modern Doomnak.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2019

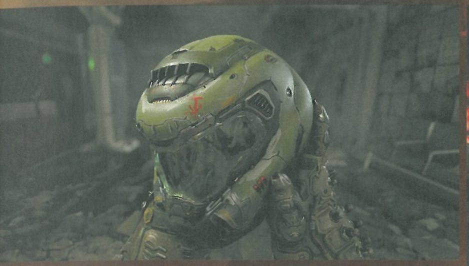
STÍLUSMINTA

Doom
2016 (BETHESDA SOFTWORKS)

Wolfenstein: The New Colossus
2018 (BETHESDA SOFTWORKS)

Fej vagy gyomor, válassz! A láncfűrésznek mondjuk mindegy, szóval lehet, inkább simán ketté leszel szelve, hogy a rajongók tunkolhassanak a beleiddel.

Akárcsak a játékmenet, amit 2016 óta az akcióbuborékok mellett a ritmikus lövöldözés jellemez. Nos, bár én reméltem, hogy a Doom Eternalban picit változtatnak a recepten, a csapat inkább maradt a kaptafánál – a kreatív agyasok szavaival élve igyekeztek a legdurvább akcióhőst megteremteni, és kizárólag a pörgős lövöldözésre koncentrálnak, avagy a már ismert receptet emelik a négyzetre, esetleg a köbre. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy nagyobb, többszintes pályákat kapunk, amelyek geometriai téren is összetettebbek a 2016-os iterációban látott térképeknél, nem beszélve a rajtunk található tereptárgyak sűrűségének megnövekedett indexéről, melynek hála valóban térdig gázolhatunk a hullákban és a vérben. Mivel a Földön járunk, lepusztult metropoliszok utcáin és romjain taposunk, és mivel ez mégiscsak a kék bolygó, vízből is sokkal több lesz – noha jórészt már vöröslik a



kiloccsantott testnedvek irdatlan mennyiségétől. A komplexebb térképeken egy kilőhető kampó segíti a közlekedést, és többet fogunk le-fel ugrálni a különböző platformokon, melyek ezúttal is tele vannak lőszerrel és egyéb power upokkal. Persze ahogy arra a UAC helyi infobotja is felhívja a figyelmünket, „észrevehetünk némi változást a környezetben", lévén a démoni jelenlét alaposan megrontotta a bolygót. Az egy dolog, hogy a civilizáció utolsó mentsváraínak is lőttek, a UAC pedig a még megmaradt űrállomásokról próbálja menteni a menthetőt, de a pályák is tele vannak organikus elemekkel, félig-meddig élő, hússzerű mutációkkal – akik emlékeznek a Doom 3 egyre elvadultabb Mars Cityjére, tudják, mire gondolok.

A DOOM ETERNAL ÉS A TÁRSADALOMKRITIKA

Képtelen vagyok szó nélkül elmenni a Doom Eternal földi jelenetei mellett, melyek során a holografikus infobotok korunk politikailag korrekt társadalma elé tartanak görbe tükröt. Másképp legalábbis nem tudom értelmezni, mikor a kedves hangú robothölgy felhívja az életükért menekülő polgárok figyelmét, hogy a démon szó kirekesztő, használják helyette az „életfogyatékos" jelzőt, illetve arra kéri őket, hogy tegyenek meg mindent az újonc jövevények kényelme érdekében. Távol álljon tőlem mutogatni, de az efféle odamondogatás mindig is jól állt az idnek, és bevallottan kuncogásra késztetett. Brávó!

DOOM 2, AHOGY SZERETJÜK

A Doom Eternal persze fegyvereket és ellenfeleket is megidéz a Doom 2-ből. Visszatérnek a Pain Elementalok, régi külalakjukban pompáznak a zsíros Mancubusok, immár lesznek zombi katonák is, és a pókszerű Arachnotronok is kiveszik a részüket a Föld elpusztításából. Nem ők lesznek azonban a legkeményebb ellenfelek, hanem azok a játékosok, akik démonformát öltve szállják meg mások játékát, hogy egyedül, vagy akár csapatban törjenek a Doom Slayer életére. A Dark Soulsból átvett mechanika kissé szokatlan húzás a sorozattól, de még működhet is – a csapat szerint így szeretnék feldobni az egy idő után azért monotonná váló darálását. Más, a játékmenetet érintő újdonság egyébként nem várható, bár a démonokat megidéző fészkek helyett ezúttal innen-onnan előtörő lények áradatával kell megküzdenünk, ami tovább fokozhatja a játék változatosságát.
A démonirtáshoz kapott játékszereken mindenesetre nem múlik a móka: lesz super shotgun, klasszikus formavilágot kapott plazmafegyver, vagy akár a Slayer íjpuskája, ami természetesen egy szent gonoszeliminàló szerszám egy másik dimenzióból. Hősünk páncélja sem ússza meg az upgrade-et, a már említett kampón túl egy karpengével is gazdagodott, sőt akár a válla fölé is szerelhet egy fegyvert, amolyan predatorosan.

A karpenge egyébként a kivégzésekkor kap majd nagy szerepet. Doom Slayer eddig is meglehetősen kreatív volt, ha démonölésről volt szó, ezúttal azonban a korábbiaknál is brutálisabb lehet majd – jó példa erre a Pain Elemental kivégzése, amely során a lény szemét nemcsak átszúrja a Slayer pengéje, de ki is tépi a fejéből, hogy aztán hagyja visszahullani a helyére, ahol is az darabokra robbantja a rettegő nyöszörgést hallató szörnyet. Nyami. Az erőszak egyébként is groteszk szintet üt meg a Doom Eternalban, ehhez pedig az új motor is hozzásegíti a fejlesztőket. Bizony: az id Tech 6-ot az id Tech 7 váltja, ami nyilván nem egy teljesen új engine, de így is nagyon sok fejlődést mutat, kezdve a megemelt poligonszámtól a sokkal finomabb mikroanimációkon át, egészen a testrészenkénti sebzésszámításig. Utóbbi annyit jelent, hogy amennyiben hasba lőjük a rusnya Pinkyt, akkor bizony valóban a pocakjáról szakad le a hús, avagy minden eddig látottnál realisztikusabban csonkolhatjuk a Gonoszt.

Ismét szembesülhetünk a földi pokollal, azonban sok-sok év után immáron igazi horror lesz összeakadni a rusnya démonokkal.

VÉGTELEN PUSZTÍTÁS

A Doom Eternal bemutatóját egyébként nem fogadta olyan fokú ováció, mint a 2016-os iterációt, sőt sok helyen hallani olyan véleményeket, miszerint a bemutató unalmas volt. Én nem mennék ilyen messzire, de ahogy azt a cikk elején is írtam, engem is meglepett, hogy mennyire nem mernek újítani az ides srácok. Van azonban egy olyan eleme a játéknak, ami miatt mégis érdemes visszakapaszkodni arra a bizonyos vonatra: a bemutatón elhangzott, hogy egy „Doom-univerzumot" építenek az idnél, és rengeteg olyan helyszínt látogatunk majd meg (a Föld, a Phobos-i UAC bázis és a Pokol mellett egyéb dimenziók is játszanak), amelyek mögött komoly történetek húzódnak meg. Érdekes volt látni azt a lelkesedést, ami a fejlesztőkből áradt, mikor a sztoriról, a lore-ról beszéltek, és megszellőztettek pár olyan szálat is a történetben, amikhez hasonlót még nem láttunk a sorozatban. Ilyen a játék eddig bejelentett két teljesen új lénye, a Doom Slayeréhez hasonló felszerelést villantó Marauder, valamint a Doom Hunter, amire csak „a Slayer nemeziseként" hivatkoznak – hogy kik ők és miként kötődnek isteni harcosunkhoz, az majd csak a 2019-es megjelenéskor fog kiderülni, amely egyébként még roppant messze van. És sajnos azt sem tudjuk, milyen évszakban jön a játék, de tekintve, hogy az Amazon december 31-re tette a placeholder dátumot, arra tippelek, hogy ezúttal nem tavasz, hanem ősz lesz a megjelenésből – addig is neki lehet futni még egyszer a 2016-os Doomnak, netán előkapni az épp újabb verzióval bővült Brutal Doomot, mert ugye az ördög nem alszik.

Kard által vész, ki kardot ragad, tudom jól, de ezt most muszáj volt felkapnom, mert iszonyat badass lesz, ha levágom a fejét.

MI LESZÜNK A ZSOLDOSOK!

MECHWARRIOR 5
MERCENARIES

[ÍRTA BULLSEYE] **Mit tehet az ember, ha egy várva várt játékról az egyik legnagyobb kiállítás alkalmával csak annyit tudhat meg, hogy a legújabb videókártyákkal milyen szépen tükröződnek majd az égő roncsok a még kilövésre váró ellenfeleken? Emlékezik az eddigi ígéretekre, és reménykedik.**

Amikor a Battletech áprilisban megjelent, rengetegen ünnepelték, teljes joggal. Ám sokan úgy érezték – és ennek hangot is adtak –, hogy az óriásrobotok sokkal szórakoztatóbbak, ha nem bábuként tologatjuk őket a csatatéren, hanem a pilótafülkéből csapjuk képen az ellent. Erre persze bárkinek megvolt már a lehetősége az évek óta futó MechWarrior Online keretein belül, de a freemium többjátékos kitétel sokakat elriasztott. Az Online-t készítő és működtető Piranha Games is úgy érezte, hogy a világnak szüksége van egy különálló egyjátékos változatra, ezért a csapat már 2016-ban bejelentette a Mechwarrior 5: Mercenaries (a továbbiakban MW5) fejlesztését.

EGY ÁTLAGOS KEDD

Ha valaki lemaradt volna az alapokról: a terepasztalra szánt társasjátékból lett MechWarrior lényege, hogy hatalmas harci robotokkal kell hasonló méretű gépszörnyeket, valamint a hagyományosabb hadviselés képviselőit a roncstelepre küldeni. Ráadásul mindezt gyakran egy intrikákkal és fordulatokkal teli történet keretében (ahogy az számos könyvben is szerepel).

3015-öt írunk, dúl a Harmadik örökösödési háború a Belső szférában, mi pedig egy kissé viharvert zsoldoscsapat vezetői pozíciójában találjuk magunkat, és ebből elég annyit értenünk, hogy zsoldosok leszünk és menedzserek is. Ez talán nem olyan váratlan fordulat a Battletech után, de a zsoldosélet nagyon komoly szerepet kapott az eddigi MechWarriorokban is. Sokkal meglepőbb, hogy az ötödik rész nem egy történetvezérelt alapjátékkal kezd, és csak azután fordul a nyíltabb világú zsoldosküldetésekhez egy kiegészítőben, ahogy azt „megszoktuk". A cégnél ugyanis ezúttal úgy érezték, hogy a nyíltabb világ jellemzői, és főleg a csapat vezetésével járó lehetőségek sokkal fontosabbak lehetnek a játékosoknak. Persze, némi heroikus történetre így is számíthatunk, már csak azért is, mert a MW5 története 3049-ben ér majd véget, a klánok inváziójával, ami ismerős lehet a korábbi részekből. Azt csak remélhetjük, hogy az invázióba is belekóstolhatunk, nem csupán „cliffhangerként" szolgál majd egy DLC-hez, vagy rosszabb esetben az évek múlva érkező hatodik részhez.

IRÁNY A HOMOKOZÓ!

A háborúzó házak között nyilván mindig akad valamilyen zsoldosmunka, így várhatóan ide-oda utazgatunk majd a Belső szféra rendszerei között, hogy a nekünk tetsző küldetések közül szemezgessünk. A zsoldos játékmechanikának megfelelően minél jobban teljesítünk, annál nagyobb lesz a hírnevünk, és minél nagyobb a hírnevünk, annál nehezebb, ám jövedelmezőbb feladatok közül válogathatunk. Mindezt még megfűszerezheti az egyes házakkal kialakult kapcsolatunk szintje, ami szintén összefügg azzal, hány küldetést teljesítünk nekik, vagy éppen ellenük. Sőt, a tervek szerint a világban elért ismertségünk és sikereink halmozásával együtt zajlik majd az idő is, ami az univerzum története szerinti változásokat hoz. Az egyik legfőbb kérdés, hogy kapunk-e esélyt komolyabban megváltoztatni a körülöttünk zajló eseményeket, vagy csak a kisebb házak életébe avatkozhatunk be, a legnagyobbak tőlünk függetlenül emelkednek fel vagy buknak el, ahogy a licenc megköveteli.

A mi feladatunk mindenesetre a nagypolitikától függetlenül mindig ugyanaz lesz: felfuttatni vállalkozásunkat. És itt jön a képbe a menedzser játékmechanika. Nemcsak azt dönthetjük el, kinek dolgozzunk és mennyiért, de a küldetéshez szükséges minden egyes elemről is nekünk kell gondoskodnunk. Mivel kezdetben egy igen viharvert, aprócska csapatot irányítunk, a mechák javítása és lőszerutánpótlásuk biztosítása lesz a legfontosabb teendőnk. Aztán – ha túléltük a kezdeti időszakot

ADATOK

KIADÓ
Piranha Games Inc.

FEJLESZTŐ
Piranha Games Inc.

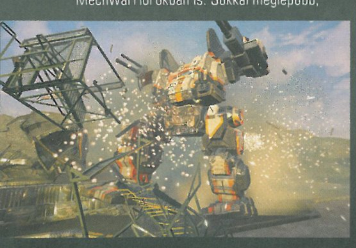
MŰFAJ
akció

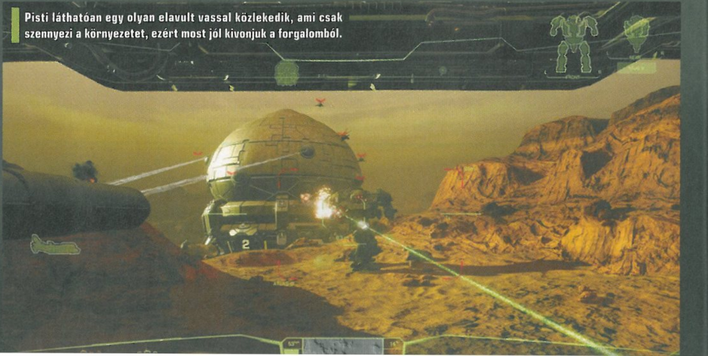
MEGJELENÉS
2019 (lécci-lécci!)

STÍLUSMINTA

MechWarrior Online Solaris 7
2013 (PIRANHA GAMES INC)

Battletech
2018 (PARADOX INTERACTIVE)

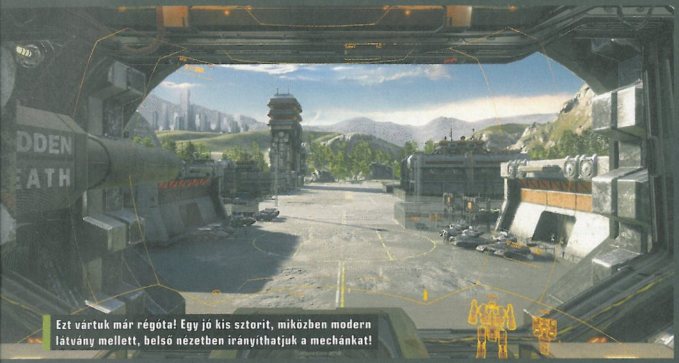




Pisti láthatóan egy olyan elavult vassal közlekedik, ami csak szennyezi a környezetet, ezért most jól kivonjuk a forgalomból.

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL

A MW5 számára ihletet jelentő első MechWarrior még 1989-ben jelent meg, és a Harmadik örökösödési háborúban játszódott, amely során egy ifjú zsoldosnak kellett menedzselnie a csapatát és helyt állnia a csatákban. Folytatása 1995-ben már a klán invázióval foglalkozott, olyannyira, hogy a játékosnak is két szembenálló klán egyikébe tartozva kellett azt győzelemre segítenie. Első kiegészítője egy újabb klán volt a kötelező újabb mechákkal, míg a második a zsoldos vonalat hozta vissza, immár a Belső szféra oldalán. Az 1999-ben kiadott harmadik rész (és az 1998-as RTS MechCommander) a klánok elleni ellentámadásról szólt a Belső szféra színeiben, míg kiegészítőjében kalózok ellen, vagy éppen kalózokként harcolhattunk. Végül a MechWarrior 4: Vengeance (2000-2001) a klánháborúk utáni pihentető polgárháborúba ugrott fejest, míg a Mercenaries kiegészítője visszatért a zsoldosélet gyönyöreihez. És azóta is várjuk a sorozat folytatását.



Ezt vártuk már régóta! Egy jó kis sztorit, miközben modern látvány mellett, belső nézetben irányíthatjuk a mechánkat!

– idővel az új fegyverek, pilóták, szerelők, és főként az újabb gépszörnyek csatasorba állítása. Az ígéretek szerint több tucat váz áll majd rendelkezésünkre, ráadásul mindegyiknek lesz vagy féltucat variánsa is, ahogy a különféle házakhoz tartozó fegyverek is eltérhetnek egymástól. Ha ez nem lenne elég, még a vásárlásunk időpontja is számít, mivel egyes találmányok csak a lore szerinti megjelenésük időpontjától kezdve kerülnek be a kínálatba. Így legalább a végjátékban is lesz majd mire vadásznunk a piacokon.

KIS LÉPÉS EGY MECHÁNAK

Hiába fontosak a menedzseri teendők, a MechWarrior lényege az óriásrobotok irányítása, méghozzá a pilótafülkéjükből. A küldetéseket személyesen kell teljesítenünk, pontosabban személyes vezetésünkkel. A mechák ugyanis ritkán járnak egyedül (ha szeretnének egyben maradni), legtöbbször négyfős egységet, úgynevezett Lándzsát irányíthatunk majd az AI társakkal. A kiadó ezen a téren is igyekszik a klasszikusokhoz visszatérni: az irányítás, ha nem is lesz a '90-es évek szimulátoraihoz foghatóan bonyolult, de túlmutat majd a megszokott iránygombokon.

Ez főként járműveink sajátosságaiból adódik, amiket a korai demók alapján elég jól eltaláltak az alkotók: a több tíztonnás jószágokon érezni a tömegüket és a mozgásuk lendületét. A harcokban szintén több időre és taktikai érzékre lesz szükségünk, mint egy átlag akciójátékban. A kombinált erők elleni támadás vagy védekezés során nekünk kell eldöntenünk, mi hasznosabb: ha több sorozattal, lassanként harcképtelenné teszünk egy mechát, miközben a kísérő légi egységei folyamatosan rongálják a páncélzatunkat, vagy ha gyorsan lecsapdossuk az idegesítő szúnyogokat, és csak aztán indulunk az óriásrobot ellen. Persze választhatjuk a harmadik megoldást is: a bolygó típusától és a bevetés helyszínétől függő terepviszonyok kihasználásával elkülöníthetjük ellenfeleinket, hogy egyesével, biztonságosan végezhessünk velük. Ehhez azonban elengedhetetlen, hogy a játék térképgenerátora megfelelően bánjon a tereptárgyakkal – és a szintén fél-véletlenszerűen összeállított PvE küldetésekkel.

A LÁTVÁNY ZSOLDJÁBAN

Bár a megjelenés még távol van, a MW5 – legalábbis a tavalyi bemutatópályán – máris remekül fest. Az Online-hoz képest alapvetően elég sokat fejlődött grafikailag, a rombolhatóság pedig egyszerre játékelem és látványosság. Az ellenséges mechákon szemmel látható lesz, ahogy egyre rosszabb állapotba kerülnek, és az épületek jelentős részét is szétlőhetjük, vagy éppen összedönthetjük, amikor átrohanunk rajtuk. És igen, mint legutóbb kiderült, aki beszerzi az Nvidia legújabb, RTX kártyáit, az várhatóan minden eddiginél élethűbben láthatja majd a robbanások és lézerek visszaverődését a harcmezőn.

Valóban, óriásrobotokkal nem stratégiázni az igazi, hanem a fülkében ülve osztani a halált, miközben alattunk ott cammog a több tonnás vas.

Talán több embert érint, hogy egyjátékos cím ide vagy oda, négyfős co-opban is belevághatunk a harcokba. Bár a logisztikai feladatok továbbra is ránk maradnak, de a küldetésekre behívhatjuk ismerőseinket, hogy vegyék át az AI helyét a Lándzsánkban, hátha úgy eredményesebbek leszünk. További jó hír, hogy a MW5 a modokat is támogatja már az indulástól, így szinte biztos, hogy a megjelenést követő héten már Gundamekkel, Jägerekkel vagy akár Én kicsi pónim harci festéssel is megindulhatunk a bevetésekre. A kérdés csak az, hogy mikor. Eredetileg idén decemberre várhattuk és vártuk a játékot, de júniusban bejelentették, hogy 2019-re csúszik, és a decemberi MechCon alkalmából csak az új megjelenési időpontját ismerjük majd meg. Reméljük, az nem jövő december lesz.

MILYEN MÉLY A NYÚL ÜREGE?

CONTROL

[ÍRTA SIKLARA] A Remedy az E3-on végre leleplezte P7 kódnevű hetedik projektjét: a Controlban az önálló életet élő és nem evilági erők által ostromlott felhőkarcoló irányításáért küzdő, természetfeletti dolgokban jártas Jesse Fadenként élhetünk át bizarr kalandokat.

Az idei E3 is bővelkedett nagy meglepetésekben, még ha talán nem is túl meglepő, hogy a látványos akció mellett a tragikus főhősökre, valamint a misztikummal és természetfelettivel kacérkodó furcsa történetekre szakosodott Remedy titokzatos, P7 fedőnevű hetedik játéka is egy, a sorba jól illeszkedő külső nézetes akció-kaland. Kedvenc finn mágusaink persze mindig kitalálnak valamit, amitől az aktuális nagy dobás jól megkülönböztethető a korábbiaktól, ami jelen esetben egy minden eddiginél nagyobb és furcsább, minden sarkon újat mutató világ, benne megannyi titokkal és a hétköznapit groteszkbe fordító természetfeletti eseménnyel.

> Mindenből jutott egy kicsi a Remedy legújabb alkotásába, így egyfajta best of is lehetne a remek csapat eddigi felhozatalából.

KI ITT BELÉPSZ...

A Control első ránézésre részben a finn sztárcsapat korábbi játékainak sajátos egyvelege, amely a Max Payne, a Quantum Break és az Alan Wake jellegzetességeit is magán viseli, és az egészen félreismerhetetlen stílus révén sokan azonnal rájöttek, hogy az új Remedy játék előzetesét nézik. A szürreális hallucinációknak is beillő eseményekre drog helyett a természetfeletti a magyarázat, az ellenfelek az Alan Wake árnyaihoz hasonlóan itt is titokzatos erők bábjaivá vált áldozatok, a mérsékelten beszédes nevű Jesse Faden pedig szuperképességekkel bír, akárcsak a Quantum Breakből ismert Jack Joyce.

Ami elsőre talán a legszembeötlőbb változás, az Jesse, vagyis a női főszereplő, akinek ugyanakkor az elődeihez hasonlóan sötét titkot rejt a múltja, és egy gyerekkorában átélt rejtély vezérli a Federal Bureau of Control szervezet Legrégibb ház (Oldest House) nevű manhattani főhadiszállására. Ha hihetünk a készítőknek, akkor valójában nem is ő, hanem ez a brutalista stílusú, csupa beton és egyenes vonal felhőkarcoló a játék valódi főszereplője, ugyanis egyetlen korábbi Remedy-játékban sem találkozhattunk ennyire egyedülálló és nyitott világgal. A rideg és merevnek ható, egyfajta erőhelyként működő épületmonstrum belülről sokkal nagyobb, mint azt a külseje sejteti, folyosóinak némelyike pedig szó szerint a végtelenbe tart, mert a nagymúltú, megmagyarázhatatlan jelenségeket kutató titkos kormányszervezet, amelynek otthont ad, a legkülönbözőbb okkult tárgyakat vitte számos bizarr rituálét is látott szürke falai közé. A Control végig ebben a, csak részben evilági épületben játszódik, ahová Jesse-t a múltjával kapcsolatos kérdései vezetik el, és amelyet az érkezésekor éppen ostrom alá vesz a Hiss nevű kaotikus természetfeletti erő. Az entitás végez a szervezet vezetőjével, Zachariah Trenchcsel is, aki helyett a munkakörről mit sem tudó, ám a

ADATOK

KIADÓ
505 Games

FEJLESZTŐ
Remedy Entertainment

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2019

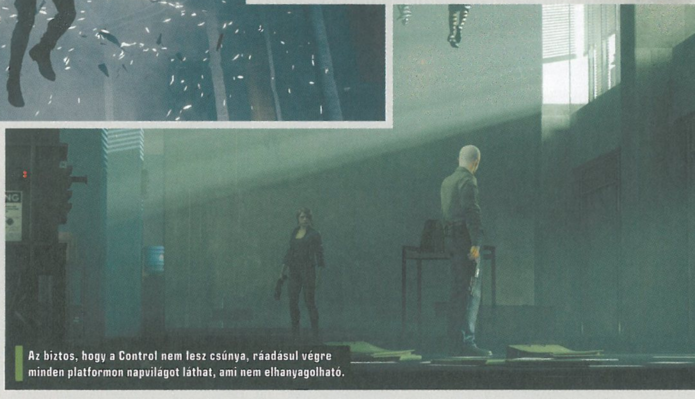
STÍLUSMINTA

Alan Wake
2010 (MICROSOFT STUDIOS)

Quantum Break
2016 (MICROSOFT STUDIOS)

Hallod, Jesse, az egy dolog, hogy különleges erőkkel kell megküzdened, de takarítani ezután még nagyobb kihívás lesz!

megmagyarázhatatlan jelenségek dolgában tapasztalt főhősnőnk igyekszik új Direktorként helytállni, és megszerezni az irányítást mind az épület, mind a saját képességei felett.



Az biztos, hogy a Control nem lesz csúnya, ráadásul végre minden platformon napvilágot láthat, ami nem elhanyagolható.

FINN FEKETE MÁGIA

Sok más kreatív elméhez hasonlóan a New Weird irodalmi műfajért és a horrorba hajló sci-fiért rajongó, szokatlanul felkavaró vízióiról és nem utolsósorban eszelős Max Payne-i mosolyáról ismert kreatív rendező, Sam Lake fejében is számos elképzelés kavargott az évek során, ezek kikristályosodása azonban időbe telik. Bár bevallása szerint a Controlban újdonságként megjelenő ötletek közül sok már a Quantum Break fejlesztésekor ott motoszkált az agyában, a játék erősen lineáris felépítése miatt nem illettek a képbe, ezért várni kellett a megvalósításukkal. Miután az előző nagy projektjüket lezárták, neki és a Quantum Break után a Controlt is rendező Mikael Kasurinennek többheti fejtörést okozott kitalálni, mi legyen a következő nagy dobás, amiért szívvel-lélekkel tudnak lelkesedni, miközben levonták a tanulságot, hogy a világépítéshez elengedhetetlen a nagyobb szabadság. Ez utóbbi miatt a Control jóval kevésbé lineáris, mint a csapat korábbi játékai, hisz mi lehetne alkalmasabb rengeteg meghökkentő ötlet megvalósítására, mint egy meglepően mély, szerteágazó és örökösen változó világ, amelyhez a narratíva csak bevezetést kínál, a többit pedig már a játékos kíváncsiságára bízza?

A Remedy játékaiban a történet mindig központi jelentőségű, amely Sam Lake, és a társíró Anna Megill ígérete szerint ezúttal sem lesz másként, ám a Controlban a világ mesél, ahová az eseményeket narráló főhős ugyanolyan mindenre rácsodálkozó kívülállóként érkezik, mint az őt irányító játékos. Minél mélyebbre hatolunk a nyúl üregébe, annál többet tudhatunk meg a neve ellenére meglehetősen futurisztikus Oldest House-ról, ahol az olykor túlélőkbe futó és velük együttműködő Jesse furcsa kísérletek nyomaira bukkan, és okkult feladványokat old meg annak reményében, hogy az állapotok normalizálásán túl kérdéseire is választ kap.

KI IRÁNYÍT VALÓJÁBAN?

E költői kérdést Sam Lake tette fel az egyik fejlesztői naplóban, ezzel is utalva rá, hogy a történet lényegére tapintó cím többféleképpen értelmezhető. Az egyik értelmezés Jesse egészen speciális fegyveréhez, illetve szuperképességeihez kapcsolódik, amelyek irányítását csak fokozatosan sajátítja el. Ez a játékmenet szempontjából annyit jelent, hogy mindegyik fejleszthető, különleges erővel bíró tárgyak begyűjtésével új képességek tanulhatók, és némelyik a korábban megközelíthetetlen területekre is bejutást biztosít, ezzel némi metroidvania beütést kölcsönözve a játéknak.

A gamescomon némi szerencsével lehetőségünk nyílt hosszabban is végignézni az E3-ról ismerős demót, amelyből még nyilvánvalóbbá vált, milyen szórakoztató, ha egy szuperhősszerű főhős egy, a fizika és észszerűség szabályaira fittyet hányó környezetben veszi fel a harcot egy idegen erővel. Mivel egy sandbox világ több lehetséges útvonalat, mellékküldetést és eltérő nehézségű harcot kínál, a játékos is sokkal inkább irányítja az eseményeket, hiszen rá van bízva, milyen ütemben fedezi azt fel. Az alapjaiban könnyen elsajátítható, de tökélyre sok gyakorlással fejleszthető harci mechanika is minden eddiginél kidolgozottabb, és különleges fegyverünk használata mellett nagyban épít a környezet ellenfelek ellen fordítására is.

A Remedy saját fejlesztésű Northlight Engine-jét használó Control erősen feszegeti a fizika és a dinamikus rombolás határait, és elképesztően fest, ahogy a levitálni is képes főhősnő tárgyakat reptetve vagy azokat pajzsként használva csap szét a Hiss humanoid bábjai közt. A játék támogatja az NVidia videokártyák következő RTX generációját, azok olyan finomságaival, mint a valós idejű sugárkövetés (Ray-Tracing), de a dinamikus fényforrások különböző felszíneken visszaverődése is álleejtős látványt nyújt. Jesse-t a Quantum Break Bethjeként már bizonyított Courtney Hope kelti életre, aki a körülötte gyakran széthulló vagy feje tetejére álló, szürke, fehér, sárga és kék színek kontrasztjával ügyesen játszó helyszíneket olyan látványosan járja, repkedi, lövöldözi és pusztítja végig, hogy azt aztán tényleg öröm nézni!

A jövőre PC-re, PS4-re és Xbox One-ra megjelenő Control egyfajta visszatérés a Remedy gyökereihez, érzésük szerint ugyanis utoljára a Max Payne 2-ben volt meg a pörgős akciónak, izgalmas történetnek és emlékezetes karaktereknek az a tökéletes egysége, amelyet a csapat szeretne ismét elérni egy kevésbé filmszerű és az eddigieknél hosszabb távú szórakozást nyújtó élménnyel. Mi már alig várjuk!

VISZLÁT, MICROSOFT!

Habár mi, PC-játékosok némi késéssel az Alan Wake-et és a Quantum Breaket is végigjátszhattuk, sokan a Microsoft-exkluzivitás miatt lemaradtak a Remedy előző két játékáról. Számukra igazán szerencsés fordulat, hogy a Remedy és a Microsoft együttműködése immár a múlté: a Control egy másik kiadó, az 505 Games égisze alatt fog megjelenni, PC és Xbox mellett immár PS4-re is. Ennek oka, hogy bár játékaik AAA színvonalát látva könnyű elfelejteni, a Remedy egy független stúdió, ezért érdekük, hogy játékuk hamisítatlan multiplatform élményként a lehető legtöbb emberhez jusson el. Ehhez az új kiadótól megkapták a szükséges anyagi támogatást, ráadásul sikerült olyan megállapodást kötniük, hogy a játék jogai az Alan Wake-hez hasonlóan náluk maradnak.

A KIHALÁS KORA

DYING LIGHT 2

[ÍRTA BÖJTI]

2015-BEN A FERTŐZÖTTEK MINDENT FELFORGATTAK MAGUK KÖRÜL, HOGY A KITALÁLT HARRAN VÁROSÁBAN ELSZABADULHASSON A POKOL. A KÓR AZONBAN NEM ÁLLT MEG A ROMBOLÁS ELLENÉRE SEM, ÍGY A FOLYTATÁSBAN MÁR LEHETSÉGES, HOGY AZ UTOLSÓ FENNMARADT LAKOTT VÁROS RENDJÉBE LESZ BELESZÓLÁSUNK. MÉGHOZZÁ NEM IS KEVÉS.

Mindig elcsodálkozom rajta, hogy lengyel barátaink mennyire összeszedték magukat az elmúlt években, és itt most nem kizárólag egy csapatra gondolok, hanem a régió teljes videojátékiparára. A The Witcher, a Layers of Fear és a Dying Light igazi sikertörténetek, ráadásul az utóbbit elkövető Techland a nagyok folyamatos szorítása alól tépte ki magát, leszaggatva láncait, hogy végül teljesen függetlenedve jusson a csúcsra.
A még a Warnerrel tető alá hozott, de a multinacionális vállalattól visszaszerzett Dying Light (DL) a legjobb példa rá, hogy mindez a küzdelem mennyire megérte. Elvégre a zombis parkour játék három éven át kapta a frissítéseket, amik között rengeteg ingyenest is lehetett találni, miközben a teljesen új területet és sztorit is tartalmazó The Following megmutatta, hogy nem muszáj ám lópáncélt vagy egyetlen új négyzetkilométert kínálgatni drága pénzért, hiszen a vásárló szórakoztatása és elégedettsége a legfőbb cél. A Dead Island korábbi etapjaihoz képest a DL kiforrottabb, történetében érettebb, játékmenetében pedig egészen formabontó darab lett, ami a szabad mozgást kiváló érzékkel keverte a nyitott világgal és a barkácsolós megoldásokkal, valamint az egyre veszélyesebb zombikkal szembeni harccal. Éppen ezért lett mindenki kíváncsi, mikor az E3 során lelepleződött a folytatás, méghozzá nem is akármilyen stábbal.

A CÉL: EURÓPA

Fontos tudni, hogy a törökországi Harranban lezajló eseményeket követően a cselekmény 15 évvel később veszi fel a fonalat, méghozzá esélyesen az utolsó megmaradt, emberek lakta várossal, valahol Európa szívében. Bár a helyszín fiktív, ismert nevezetességek, vagy legalábbis azokra hasonlító építmények teremtik meg az illúziót, miszerint ezerszer látott közegben kell akciózni, menekülni, miközben a lakosság minden egyes nap a túlélésért küzd. A kampányban lezajló eseményekért egyébként igazi sztárcsapat felel, elvégre a fő író és narratív dizájner az a Chris Avellone, aki már olyan produkciókkal bizonyított, mint a Pillars of Eternity, a Torment: Tides of Numenera, a Prey vagy a Divinity 2: Original Sin, miközben a mögötte álló gárda a The Witcher 3: Wild Hunt küldetéseiből vette ki a részét. Éppen ezért nem meglepő az a tény, hogy a DL2 erősen a szerepjátékok irányába kacsintgat, ami az összetettebb narratívát eredményezi, miközben bár a zombik elleni harc megmarad, nagyon fontossá válnak az emberekkel, emellett pedig a városban uralkodó frakciókkal kiépített kapcsolatok.

Ez azt jelenti, hogy a fertőzöttek ugyan továbbra is fontos részét képezik ennek a világképnek, a halálos kreatúrák az önállóan formálódó és változó univerzumnak csak egy kis szeletét fogják jelenteni. Mivel a napszakok váltakoznak, ez hatással van az életvitelükre, ennek megfelelően nappal az épületek sötétjében, a falak mögött húzzák meg magukat, hogy utána éjszaka induljanak portyára, ezzel nagyobb fenyegetettséget okozva a sötétben kiszolgáltatottabb embereknek. Nem beszélve a visszatérő volatile-mutációról, ami aztán végképp menekülésre készteti a gyűjtögetőket. Mégis, nem ezek a horrorisztikus lények jelentik majd a legnagyobb veszélyt, elvégre a DL2-ben az emberek és frakciók közti harcok adják a játékmenet sava-borsát.

A modern középkorként berendezett város minden szempontból lenyűgöző, az irányvonalat nyújtó szervezetek pedig alapvetően

ADATOK

KIADÓ
Techland

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
horror-akció

MEGJELENÉS
2019

STÍLUSMINTA

Dying Light
2015 (WARNER BROS. INTERACTIVE)

Metro Exodus
2019 (DEEP SILVER)

Egyre keményebb hely a világ, és bizony könnyen lógva találod magad, ha megszeged a törvényt. Vagy mástól veszed el a Gurut.

DÖNTENI MINDIG NEHÉZ

A Dying Light 2 egyértelműen a döntésekről és a morális kérdésekről fog szólni, de előre érdemes letisztázni, hogy ez sem mindig lesz egyértelmű. Eleve, egy-egy esetben nem is kettő opció áll rendelkezésre, hanem akár négy is, ami emberek életét változtathatja meg, legyen szó az ivóvíz elérhetőségéről, ami egyértelműen minden élet alapja, és aminek alap jognak kellene lennie, vagy mondjuk egy fal megtartásáról vagy lebontásáról. Előbbi esetben természetesen egy egész körzet védhető meg, utóbbi pedig sok lakos halálát jelentheti, miközben biztosan van rá logikus érv, miért érdemes így cselekedni. Emellett ott a szürke zóna is, ami szerint megtehetjük, hogy egy-egy esetben nem cselekszünk, hagyjuk a természet törvényeit érvényesülni, lesütve a szemünket félreállunk, azonban talán nem okozok meglepetést, ha azt mondom: ezzel ugyanúgy mások haláláért és sorsáért lehetünk felelősek, ami bizony szintúgy következményekkel jár.

átformálják a képét. Egy komolyan visszafejlődött civilizáció az, ami a falak között él, éppen az emberiség magjából próbálja újraépíteni önmagát, és így bizony az évszázadokkal korábbi felépítés is visszaköszön mind a látványban, mind a társadalmi rétegződésben. Az épületeket színes zászlók díszítik az uralkodó réteg jelképeivel, a behódolt harcosok pedig szedett-vedett páncélokkal és közelharci fegyverekkel igyekeznek jogot formálni igazuknak. Ebben a közegben kell a játékosnak/játékosoknak érvényesülni, ami kimondottan nehéz feladat.

KÉTSÉGEK ÉS FRAKCIÓK KÖZÖTT

Mert bár továbbra is akciójátékról beszélünk, a DL2 sokkal összetettebb lesz elődjénél, miközben minden téren növekszik a tartalma. Az ígéretek szerint az RPG-ken edződött írói gárda jóvoltából nem lesz két egyforma végigjátszás, minden egyes cselekedetünk kihatással lesz a városi életre, a frakciók berendezkedésére és hatalmára, valamint arra, mások hogyan állnak karakterünkhöz. Ez azért is fontos, mert az eltérő társaságok teljesen más habitussal rendelkeznek, és míg az egyik hajlamos terrorban tartani az utca emberét a viszonylagos rend érdekében, ezzel növelve az elnyomást, szítva az elégedetlenkedést, addig a másik képes mindent lerombolni, hogy megszerezze jussát, ami lángoló, háborús állapotokat mutató városképhez vezethet. És akkor még nem beszéltünk arról, hogy tetteink következményeként vadászok eredhetnek a nyomunkba, a járókelők mellénk állhatnak, vagy ellenünk fordulhatnak, sőt még csak azt sem lehet mindig egyértelműsíteni, hogy éppen a jó vagy a rossz oldalra állunk, mert döntéseink még a logika szerinti helyes irány mellett is árthatnak másoknak. Jól meg kell tehát gondolni, mit lépünk, mert ha a diplomácia és a szép szó kudarcba fullad, nem marad más, mint a menekülés és/vagy a harc.

Jelen állapot szerint a Dying Light 2 nem kizárólag egy akciójáték lesz, hanem egyben RPG is, rengeteg döntési lehetőséggel és egy élő világgal.

A szerepjátékos elemek megerősödése mellett természetesen ezekből is marad bőven, unatkozni senki nem fog, miután elindította a Techland játékát. A parkour mozdulatokból elméletileg dupla annyi áll majd rendelkezésre, lényegében egy Assassin's Creedet kapunk belső nézetben, aminél az ablakokból, a magasból vetheti magát bárki az ellenfeleire, miközben sokkal simábbá, olajozottabbá válik a mozgástechnika, ami a vetődéseket és a kapaszkodást is fontosabbá teszi a harcnál, ezzel kicsit taktikusabbá téve az akciót. A stamina adja az alapot mindenhez, avagy sokkal jobban meg kell fontolni, mi az ideális mozdulat egy zombikkal teli sikátorban vagy egy fegyveresekkel teli erkélyen, illetve hogyan érdemes áthaladni a játékteret jelentő játszótéren. Mert a terület bizony hatalmas lesz, óriási épületekkel, nyitott és zárt terekkel, egy közel négyszer akkora térképen, mint a teljes harrani volt, a The Following hozta vidékkel együtt. Emellett továbbfejlődött a barkácsolás is, a fegyverekre implentálható, extra sebzéseket okozó hatások száma nagyjából 50-re emelkedik, ami kellően brutális szám, pedig a változatosságra már az első epizódban sem volt panasz.

A Techland tehát nem simán egy folytatást készít, hanem valóban egy új játékot, ami papíron minden téren többet és jobbat nyújt majd. A nagy kérdés csak az, hogyan fognak az összetevők tökéletesen összeforrni, miközben a többjátékos kooperációt is meg kell oldani úgy, hogy az mindenkinek jó legyen. Jelen állás szerint ilyenkor a döntések egyszerűen a hosthoz lesznek kapcsolva, ami egyszerű megoldás, de nem biztos, hogy mindenkinek a legjobb. Szóba került még a sima kompetitív multi, lehetőségként felmerült a battle royale mód is, de ezekről még nem tudni többet. Az biztos, hogy a csapat nagyon sokat fejlődött az elmúlt években, az előzményt pedig akkor sem hagyták magára, amikor megtehették volna, hogy hátra dőlnek. Emiatt esélyesen jövőre sem kell majd csalódnunk (valamikor), emellett a Pure Farming miatt továbbra is vizionálunk egy nagyszerű DLC-t, amiben kombájnnal lehet véget vetni a zombik véres hepajozását jelentő bulinak. Egyszer csak megvalósítják.

A középkori állapotok közé visszalépett emberiség megmentése vagy elpusztítása egyaránt rajtunk múlik, egy fantasztikus játszótér képében.

TOMBOLÓ FÚRIA

DARKSIDERS III

[ÍRTA SIKLARA] Ősszel visszatér az apokalipszis, és eljön annak egyetlen női lovasa, a mágus Fury, hogy fivéreivel szemben bizonyítsa rátermettségét, és hogy a Megperzselődött Tanács utasítására leszámoljon az emberek világának romjai fölött acsarkodó hét főbűnnel.

Harmadik részéhez érkezett a 2010-ben indult hack and slash akció-kaland Darksiders-sorozat, amelyben a végidők hírnökeiként eljön az apokalipszis négy lovasa, hogy helyreállítsa a menny és pokol háborúja következtében megbomlott egyensúlyt, és rendet tegyen a démoni erők játszóterévé vált Föld romjain. A 2012-ben a THQ anyagi csődje miatt majdnem hirtelen véget ért, majd hamvaiból főnixként feltámadó franchise november végén tér vissza War és Death után ezúttal a női lovassal a főszerepben.

A BŰNÖKNEK BŰNHŐDNIÜK KELL

Az előző két rész eseményeivel párhuzamosan játszódó Darksiders 3 központi témája a hét főbűn, amelyek megtestesülései a játék főellenfelei, ugyanis a világvége okán támadt felfordulást kihasználva megszöktek börtönükből, ahová évezredekkel korábban az apokalipszis lovasai zárták be őket. A rátermettségét bizonyítani vágyó Fury azt a feladatot kapja a szálakat a háttérből irányító Megperzselődött Tanácstól, hogy a rabokat juttassa vissza a rácsok mögé. Ebben egy, az első részben megismert és a Wart segítő Watcherhöz hasonló női kreatúra segíti, aki az E3-on mutatkozott be, és a gamescomon végigjátszott demóból az is kiderült róla, hogy szívesen köszörüli a nyelvét a főbűnök nyomát követő Furyn.

Az egyedülálló, a pusztulás szélére sodródott világ viharvert területei közt magunknak kell megteremtenünk az átjárást, hol az akadályt jelentő törmelék felrobbantásával, hol egyéb megnyitható képességek bevetésével. A világ Fury által bejárható szegletének további érdekessége, hogy a főbűnök befolyása alá tartozó hét területből áll, amelyek jellegben, kinézetben, fejtörőkben és ellenfelekben is gyökeresen eltérnek egymástól, és tükrözik az őket irányító és képére formáló bűn személyiségét.

Tavaly már láthattuk a kövér és rovarszerű Slothot, amely a föld alatt húzódó csatornákat és metróalagutakat vette birtokba, az idei gamescomon végigjátszható demóban pedig a bűnök leggyengébbikével, Envyvel csaphatunk össze egy az első rész kezdő helyszínére emlékeztető, és nyitottabb tereivel együtt is viszonylag lineáris városrészen.

GYENGÉBBIK? NEM!

A demóval töltött bő 20 perc alapján az alapvetően mágiahasználó, ám a fegyverforgatás művészetében is igen jártas Fury semmiben sem marad el fivéreitől, mi több, kiegyensúlyozott átmenetet képez a nyers erőt képviselő War, és a fürgén kaszaboló Death között.

Elsődleges fegyvere az ostora, amelyet nem csak ellenfelei hátán csattogtat, de hozzájuk hasonlóan tereptárgyakat is megragadhat vele, és fejtörők megoldásán túl Indiana Jonesként lengedezve a szakadékok áthidalásakor is komoly hasznát veszi.

ADATOK

KIADÓ
THQ Nordic

FEJLESZTŐ
Gunfire Games

MŰFAJ
akció

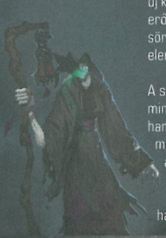
MEGJELENÉS
2018.11.27.

STÍLUSMINTA

Darksiders
2010 (THQ)

Darksiders 2
2012 (THQ)

A taktikus harcokra érezhetően hatással volt a Dark Souls-sorozat, vagyis vad csapkodásnál többre megyünk ésszel és gyors reflexekkel. Fury harcstílusa a jól időzített kitérés és visszavágás mechanizmusára épül, és a szándékosan kevesebb ellenféllel való nehezebb összecsapások is személyesebbek, noha a párbajokat némiképp megnehezíti, hogy a célpont befogása egyelőre csak a bal ravasz lenyomva tartásával lehetséges. Az ostor mellett a másodlagos fegyverek is fejleszthetők, új kombókat tanulhatunk, a szintlépéssel erősödő és lelkeket gyűjtő Fury jellegzetes sörényének színe pedig az éppen használt elementális képesség szerint változik.



A stílusos képi világú, pörgős akciójú, valamint a történetre és fejtörőkre is nagy hangsúlyt helyező Darksiders 3 egyesíti mindazt, amiért az első két részt is annyira élveztük, és egy újabb változatosságával magával ragadó akció-kaland egyvelegnek ígérkezik, amely nem csak a hack and slash mestereihez szól. G

Ki mondta, hogy a lányok angyalok? Fury esetében biztosan nincs igaza, hiszen ő a poklot hozza el. Legalábbis a főbűnöknek.

Tudni akarod, mi lett volna, ha a dinoszauruszok nem halnak ki?

RAGADD MEG AZ ALKALMAT, ÉS FEDEZD FEL A RAPTOROK URALTA FÖLDET!

AZ AKCIÓ SZEPTEMBER 1-TŐL 30-IG TART.

A CSOMAG MEGRENDELHETŐ A **WWW.GALAKTIKABOLT.HU** OLDALON

APOKALIPSZIS NÉGY KERÉKEN

FRACTURED LANDS

[IRTA BRYCE] 2018-ban, amikor a battle royale műfajban megjelenő címekből már annyi van, hogy lassan Dunát lehetne velük rekeszteni, a veterán fejlesztőkből verbuvált Unbroken Studios mégis megpróbálkozik egy újabb korai hozzáférésű indulóval, amely a jól ismert formulát egy nagy adagnyi Mad Max-körítéssel próbálja feldobni.

Be kell látnom, hogy battle royale (a továbbiakban csak BR) címet készíteni valóban tuti üzlet – elég csak a piac két legnagyobb sikerét, a PUBG-t és a Fortnite-ot megnéznünk –, így nem csoda, hogy idén már olyan nagyobb kiadók is beszállnak a buliba, mint az EA vagy az Activision, hiszen látványosan van igény a zsánerre. Hohó, de még milyen! Kedvenc felfuttatott darabom a Fortnite, ami pont az ingyenes BR-mód érkezésével lett középszerű co-op alapú túlélőjátékból egy csapásra több százmillió dolláros bankrobbantó monstrum. Csoda hát, ha egyre többen és többen próbálkoznak meg a jól bevált recept lemásolásával? Persze, az egész őrületet elkezdő PUBG is egy kis csapat kezdeti érdeme volt, így ezen is felbuzdulva jelennek meg sorra a különböző indie fejlesztők, akik több-kevesebb sikerrel, de megpróbálkoznak Early Accessben induló címeikkel, ahol ritka esetben a siker, nagyobb eséllyel meg a rövid távon kiürülő szerverek várják őket. Mivel a BR címek savát-borsát a közel százfős meccsek adják, eléggé rányomja a bélyegét a programra, ha végül csak egy tucatnyi emberrel kerülsz össze, és rájuk is fél órákat kell várnod, ami maximum abban az esetben lehet szórakoztató, ha éppen most festettél ki a szobádban, és ráérsz nézegetni, ahogy a végeredmény megszárad. Jelen tesztünk alanyára ez bizony hatványozottan igaz, pedig milyen kár érte!

KICSI KOCSI, BUMM, BUMM!

Csatározásaink egy, az erősen George Miller klasszikusára hajazó posztapokaliptikus világban játszódnak, ahol minden meccs elején egy közös pontból indulunk négykerekű (később akár kétkerekű) roncshalmaz monstrumunkkal a négy égtáj egyike felé. Kezdetben mind járművünk, mind mi magunk kínosan csupaszok vagyunk, így elsőre érdemes a konfrontációt kerülve zsákmányszerzésre indulni. A felszedhető tárgyak között természetesen találhatunk fegyvereket és hozzájuk tartozó kiegészítőket, emellett különböző ruházatokat, páncélokat, illetve mindenféle, az életcsíkunkat serkentő felszerelést (kötszer, táplálék stb.). Továbbá összeszedhetünk speciális, kimondottan a járművünkre szerelhető páncélzatokat, és egyéb hegyes fémtárgyakat, amik nemcsak járgányunk dizájnját dobják fel, hanem a szabadon flangáló ellenfeleink felnyársalásában is igencsak hatékony segítséget nyújtanak.

Guruló roncshalmazunk azonban nemcsak a harcok során válik fontossá, hanem a közlekedésben is létfontosságú, mivel a többi BR játékból ismerős „pályaszűkítés" itt is jelen van, azonban itt nem egy kék energiaháló, hanem a természet okozta radioaktív vihar fogja megkeseríteni életünket. Méghozzá nem is akárhogy! Más címekkel ellentétben itt a „biztonsági zóna" nem egy, a méretét folyamatosan elvesztő kör lesz, hanem mindig egy véletlenül kiválasztott pont, ami olyan területre is kikerülhet, amit addigra már rég elnyelt a vihar. Ilyenkor utóbbi visszahúzódik, és pár perccel később kezd el újra ráfókuszálni az új biztonságos pontra, amihez, mivel akár a pálya másik végébe

ADATOK

KIADÓ
Unbroken Studios

FEJLESZTŐ
Unbroken Studios

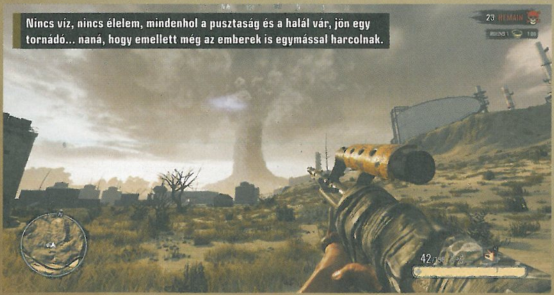
MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.07.31.

STÍLUSMINTA

Playerunknown's Battlegrounds
2017 (PUBG CORPORATION)

Fear the Wolves
2018 (FOCUS HOME INTERACTIVE)



Nincs víz, nincs élelem, mindenhol a pusztaság és a halál vár, jön egy tornádó... naná, hogy emellett még az emberek is egymással harcolnak.

Komolyan, ellen lehet állni egy ilyen játéknak? A rengeteg EA cím mellett a játékosszám szerint sajnos igen.

is kerülhet, gyalogszerrel szinte garantált, hogy nem érünk oda időben. Pontosan emiatt érdemes a kezdő járgánytól nem megszabadulni, sőt, óvni és védeni azt! Persze semmi sem lehet tökéletes, így tragacsunknak hála egy jól befészkelt mesterlövész már messziről meghallhat minket, emellett még jelentős mennyiségű benzinre is szükségük lesz (amit ugyancsak a pályán elszórva találhatunk meg az épületekben), amiből ha kifogyunk, akkor sajnos kezdhetünk is sprintelni a kijelölt zóna felé, közben felkészülve a konfrontációra, amiből garantáltan lesz részünk.

Meccseink kezdetén egy szögekkel kivert baseball ütővel kezdünk, ami alapvetően csak arra alkalmas, hogy megtapasztaljuk a program borzalmas közelharci részét, amitől már most óva intenék mindenkit. Szerencsére, amennyire rossz a közelharc, pont annyival élvezetesebb a lőfegyveres rész. Komolyan, a gunplay ezméletlenül el lett találva, használjunk akár egy kis pisztolyt, akár egy olyan nehézgéppuskát, amit még Rambo is megirigyelne. Mindezek mellett még ott vannak a pályán elszórt, összeszedhető elemek is, amiknek a segítségével járgányukból is egy guruló fegyvert kreálhatunk, amivel aztán kegyelmet nem ismerve ronthatunk neki más játékosok járműalkalmatosságainak, hogy azokat felnyissuk, mint egy konzervet, majd kitessékeljük belőlük a tulajdonosaikat. Túlzás nélkül, EA létére játékmenet terén az Unbroken fejlesztői nagyon is kitettek magukért, hiszen a program még a legnagyobb problémája mellett (ami a játékosbázis kvázi hiánya) is már most rendkívül élvezetes, akár 10 ellenfél ellen játszani is szórakoztató, még úgy is, hogy nagyon érződik a pályán a legalább 50 fős minimum elvárás.

Ha már pálya! Látvány terén nem fogunk a grafikusok munkájáról ódákat zengeni, sok az ismétlődő és elmosott textúra, de a program legalább az „Epic" beállítás mellett is röhögve tartja a 60 képkocka számot. Az Unreal Engine 4-es változata továbbra is szépen teszi a dolgát, miközben újfent bebizonyítja, hogy ennek a generációnak az egyik méltatlanul elhanyagolt motorja, legalábbis ami az AAA-s piaci szereplését illeti.

EMPTY LANDS

Azt hiszem, nyugodtan kijelenthetjük, hogy potenciál lenne a programban, hiszen az alapok nagyon is rendben vannak, ám jelenleg pont a játék iránti érdeklődés – pontosabban, annak hiánya – az, ami jelentősen megpecsételheti a fejlesztés további menetét, hiszen bár látom a fejlesztők játékoscentrikus hozzáállását, de azért a jelenleg átlagosan jelenlévő 35 felhasználóért valószínűleg nem fog az aktuális állapotában és árazásában maradni az amúgy ígéretes produkció. A játékosok hiánya miatt a csapat jelenleg a meccsek indulásához szükséges limitet is lecsökkentette, így már nem 15-20 fő kell egy induláshoz, hanem csak 10, ami egy jó döntés volt, de sok esetben még így sem ússzuk meg a közel negyedórás várakozásokat, ami jelentősen elveszi a kedvet a további játéktól.

Az Ubroken Studios jelenleg a bugok irtásával, és a már meglévő tartalom finomra hangolásán dolgozik, viszont ígéretet tettek, hogy az elkövetkező hetekben és hónapokban továbbra is keményen fognak dolgozni a játékon, emellett elindították egy „Stormriders" nevezetű programot, amibe az általuk kiválasztott videósok kerülhetnek be. Nyilvánvaló céljaik ezzel kapcsolatban, hogy ezeknek a videósoknak vélhetően nagyobb betekintést fognak adni a háttérmunkálatokba, így esélyesen azt is tőlük fogják várni, hogy toborozzák az újabb embereket, és tartsák a lelket a jelenlegi rajongókban. Őszintén szólva én szkeptikus vagyok, így bár élveztem a JÁTÉKBAN (értsd: nem a menüben várakozva) töltött perceimet, erősen kétlem, hogy a jelenlegi, és az év végén érkező konkurencia mellett meg fog ugrani annyira a Fractured Lands játékosainak száma, hogy egy sikeres korai hozzáférésű fázist hagyjon később maga mögött. 21 euróért (nagyjából 6800 forintért) tényleg csak az vágjon bele, aki kiábrándult a PUBG és Fortnite kombóból, emellett Mad Max-es pizsiben fekszik le minden este aludni, de akár az is tehet vele egy próbát, aki nem tervezi kiköltekezni magát a szeptembertől induló masszív játékdömpingben.

Bár csak visszafogottan látványos, témája és harcai miatt bíznánk a játékban, de a jelenlegi játékosszám nem túl jó jel.

Szemezgettünk innen-onnan

BÁR A FRACTURED LANDS EGÉSZEN SAJÁTOS ÖSSZKÉPET MUTAT FEL, AZÉRT NEM LEHET ELMENNI AMA TÉNY MELLETT, HOGY A JÁTÉK FEJLESZTŐI INNEN IS, ONNAN IS VETTEK ÖTLETEKET SAJÁT PRODUKCIÓJUK ELKÉSZÍTÉSÉHEZ. ÉS HOGY MIK VOLTAK A LEGFONTOSABB ALAPANYAGOK EHHEZ A KÜLÖNLEGES MIXHEZ?

Mad Max

Igazából a „Mad Max: Battle Royale" címet is kaphatta volna a program, annyira látványosan Miller papa klasszikusát tette meg múzsájául. Személyes kedvenc „átemelésem" a játékban található radioaktív vihar, ami látványban szinte hozza is a 2015-ös sikerfilmben látott verzió virtuális mását.

Playerunknown's Battlegrounds

Bár nem a PUBG találta fel a spanyolviaszt, de tagadhatatlan, hogy ez a kompetitív játék volt az, ami lényegében behozta a köztudatba a battle royale műfajt, és aminek hatására rengeteg más fejlesztő kezdett el hasonló tematikájú játékokkal előállni. Akárcsak most az Unbroken Studios.

Rage

Fenntartom annak a lehetőségét, hogy az én figyelmemet kerülte el valami az elmúlt években, de a Fractured Lands autós részei játékfronton nagyban meríthettek az id Software 2011-es megjelenéséből, a Rage-ből, ahol ugyancsak fontos szerepet kaptak a járgányok, főleg zúzás terén.

GONDOZZUK (HALÁL)KERTJEINKET!

DEATHGARDEN

[ÍRTA ASTRODAVE] *A zöldellő fákkal és bokrokkal teli övezet csendjét hirtelen lábak dobogása törte meg: az egyszerre felbukkanó maszkos lények minden erejüket bevetve rohantak az életükért, mert tudták, hogy a rájuk vadászó gyilkos valahol ott leselkedik a közelben.*

Korábbi alkotásokból már ismerős szabályokra épül a kanadai Behaviour csapatának többszemélyes összecsapásokra fókuszáló műve, egy belátható méretű arénában ugyanis két fél méri össze az erejét egymással. Egy roppant mozgékony pár főből álló társaság, akikre egy egyszemélyes hadsereg vadászik, és igyekszik minden erejével (valamint lőszerével) megakadályozni őket a teendőik végrehajtásában, majd ezt követően abban, hogy a pályát ép bőrrel hagyják el. Efféle aszimmetrikus túlélős mű volt többek között a (sajnálatos véget ért) Evolve, vagy éppenséggel a cápákat és búvárokat egymással szembeállító Depth.

HÁBORÚ KERTELÉS NÉLKÜL

Alapvetően tehát a szakadatlan harcon van a hangsúly, éppen ezért különösebben csavaros sztorit, hosszú átvezető animációkat nem érdemes várnunk a Deathgardentől, első lépésként elegendő mindössze azt eldöntenünk, melyik oldalon szállunk be a küzdelembe. A Runnerök (Futók) egy öt tagból álló csapatot képeznek, számos trükkre képesek, ám igencsak sérülékenyek, míg a magányos, páncélozott behemót lomhább, ellenben megölhetetlen, ezenkívül több fegyvert is magával cipelhet.

A számunkra szimpatikus oldal kiválasztását követően a bázisunkat barangolhatjuk be. Innen egyfelől bármikor belevethetjük magunkat a videókkal illusztrált oktatómódba, ha esetleg segítségre volna szükségünk a szabályokkal kapcsolatban, másfelől pedig testre szabhatjuk hősünk ruházatát, és nyugodtan áttekinthetjük képességeit.

Három különféle osztályú Runner érhető el. A Támogató különféle javakkal járul hozzá társai túléléséhez, visszaállítja az elvesztett életerőt és pajzzsal szerelheti fel a többieket. A Kínzó ezzel szemben az ellenfél bosszantásával van elfoglalva, megjelöli, hogy jobban kiemelkedjen a környezetből, lelassítja, vagy pedig megduplázza a látását. A harmadik típusú figura az Irányító, aki szintén a vadászt hátráltatja egy-egy jól irányzott zavarólövedékkel vagy a sebzését csökkentő töltettel.

Mindegyiküknek választhatunk ezenfelül két passzív jellemzőt is, ez mindhármuknál ugyanaz: meggyorsíthatjuk az állóképesség visszatöltődését, és fürgébben mászhatunk falra, egy másik képességcsoport segítségével pedig javulnak az életben maradási esélyeink, hiszen esetleges halálközeli állapot esetén a többiek hamarabb menthetnek meg, netán gyorsabban kúszhatunk biztonságba. Ezeken kívül van még egy harmadik csoport is, ami némileg megnöveli annak az esélyét, hogy a fegyverzetet erősítő ládából nem egy, hanem két elkölthető pontra teszünk szert.

Nem teljesen egyedi, nem sok újdonságot hoz, de a Dead by Daylightból kiindulva lelkiismeretes csapat áll mögötte.

ADATOK

KIADÓ
Behaviour Interactive

FEJLESZTŐ
Behaviour Interactive

MŰFAJ
online akció

MEGJELENÉS
2018.08.14.

STÍLUSMINTA

Evolve
2015 (2K GAMES)

Friday the 13th: The Game
2017 (GUN MEDIA)

A másik oldalon álló, magára hagyatott harcos fürgesége helyett inkább a kezében cipelt puskában bízik, de ő is bevethet néhány aktiválható trükköt: elhelyezhet például két tornyot, amik a közelebb merészkedőkre tüzet nyitnak, láthatatlanná válhat (és ezzel minden negatív hatás elmúlik róla), felfedheti a bujkáló futkározókat, vagy éppenséggel aknákat helyezhet el. Mindemellett két passzív előnnyel őt is elláthatjuk, amikkel gyorsabban tölt újra, megemelhetjük a tárkapacitását, illetve ő is képes az elhasznált állóképességét hamarabb visszatölteni. A hat elérhető mordály közül kettőt vihet magával az ütközetbe, ezek között akad géppuska, közelharcban komoly pusztításra képes shotgun, valamint mesterlövész karabély is.

A VÉGZETES FÜVÉSZKERT

A játékszabályok meglehetősen egyszerűek: az öt runner közül legalább háromnak

Akik nem élik meg a hajnalt

A Deathgarden mögött is álló Behaviour Interactive két évvel ezelőtti műve a Dead by Daylight, ami szintén egy aszimmetrikus multiplayer alkotás, abban azonban nem futurisztikus környezetben harcolhatunk, hanem ismert horrorfigurák (Bőrpofa, Michael Myers vagy éppenséggel Freddy Krueger) igyekeznek a (csupán négy főből álló) túlélőtársaságot megakadályozni a generátorok megjavításában, vagy esetleg a menekülésben, aminél az ajtón keresztül kell kijutni. A két játék hasonlít abban, hogy az egyik fél FPS-nézetben küzd, míg a másik kívülről látja az eseményeket, azonban a Deathgarden jóval pergőbb ritmusú, illetve a romos házakban és szekrényekben való bujkálás helyett sokkal inkább a gyors helyváltoztatás jelenti a sikert.

Elvileg én lennék a jóképű fickó, aki vicces beszólásokkal menőzik, de sajnos nem látszom a maszk miatt. Kegyetlen az élet.

el kell érnie a menekülést jelentő kijáratot, a harcos pedig ebben próbálja őket megakadályozni. Az ajtó kinyitásához a megfelelő pontokból kettőt birtokba kell venni, majd pedig mielőbb elhagyni a helyet, azonban az ügyes vadász eközben a kiiktatásukkal van elfoglalva; amennyiben le tud lőni három rohangálót, aktívvá válik egy kegyetlen kivégzőszerkezet, amivel a pórul jártakat küldheti át a túlvilágra. A kínzógépből rövid ideig ugyan még kimenekíthető a szerencsétlen fogoly, azonban kis idő elteltével már csak kívülről szemlélheti az eseményeket, és ezáltal a futárok esélye is lecsökken – ha pedig hármat is sikerül ilyen módon megölnie, akkor megnyerte a menetet.

A runnerök esélyeit nagyban segítik az itt-ott elszórt ládikók, amikből akad olyan, amellyel az életerejüket állíthatják vissza, lőszerhez juthatnak, esetleg a fegyverüket erősítő alkatrészt vehetnek magukhoz, amit az adott terminálnál lehet felhasználni – ebben az esetben mindegyik kaszt a saját képességét tudja fejleszteni, például a gyógyító nagyobb területen képes segíteni másokon, továbbá vehetnek csapdákat is. A küzdelem kezdetekor a futóknak van néhány másodperc előnyük, míg az ellenség megérkezik, addig gyűjtögethetnek, később ugyanis a vadász rövid időre működésképtelenné teheti a ládákat, hogy azok átmenetileg ne legyenek használhatóak.

Amennyiben egy futó életereje elfogy, nem hal meg rögtön, hanem szépen lassan kivérzik. Eközben nem túl sebesen ugyan, de képes mozogni, így egyrészt el tud kúszni egy félreeső sarokba, hogy megvárjon egy arra járó társat, aki felsegíti, vagy szerencsés esetben akad a közelben egy gyógyító-láda. Emellett a runneröknek a sebezhetőség mellett arra is ügyelniük kell, hogy lövéseikkel megjelöljék a kulcsfontosságú ládákat, oszlopokat, hiszen ezáltal válnak használhatóvá a képességeik. A háború hevében érdemes továbbá a leeső aranyládára is figyelni, ami végtelen lőszert és képesség-erőt biztosít az adott fél számára – persze csak egy rövid időre.

ÉLŐK ÉS HOLTAK LIGETE

A Deathgarden leginkább azok figyelmére tarthat számot, akik szeretik a roppant pörgős, taktikázáson és ügyességen alapuló arénaharcokat. Az egyes menetek ugyan ritkán tartanak öt percnél tovább, ezalatt azonban runnerként azon izgulunk, hogy nehogy észrevegyen az ellenfél és mielőbb a birtokunkba kerüljön a szükséges két taktikai pont, míg a vadász folyamatosan pásztázza a terepet, lő mindenre, ami mozog, és kegyetlenül kivégzi a hibázókat. A nyertes csatákat követően egyfelől tapasztalati pontokat kapunk, amitől növekszik a rangunk, továbbá külsőnk testreszabhatóságára felhasználható kreditek ütik a markunkat. Egyelőre hiányzik egy komolyabb rangsor, és néhány perknek, valamint fegyvernek egyelőre csak az üres helye található meg. A harcterek véletlenszerűen generáltak, és ugyan háromféle környezetben (nappali, éjszakai és esős) vethetjük bele magunkat a küzdelembe, néhány érdekesebb új térkép sokat javítana a változatosságon. A készítők terve szerint a 30 eurós, nagyjából 9700 forintos Deathgarden fél évig, szükség esetén akár egy évig is korai hozzáférésben lesz, hogy mindent bele tudjanak tenni, azonban az érte elkért összeget egy picit magasnak érzem.

Többen is panaszkodtak az erőegyensúlyra, amit meg tudok erősíteni, ugyanis az általam lejátszott számos meccsből runnerként egy ügyesebb, együtt mozgó és a célt szem előtt tartó csapat tagjaként mindig a nyertes oldalon álltam, míg vadászként egy taktikus ellenféllel szemben csekély esélyem volt csupán. Ezenkívül rendre felbukkant egy-két grafikai hiba, és annak ellenére, hogy a mérkőzések előtti várakozási idő átlagosan csupán 2 percre nyúlt a megjelenést követő ingyenes hét alatt, sokat kell még fejlődnie a játéknak, hogy megtartsa a jelenlegi bázisát, idővel pedig további harcra kész játékosokat szippantson magába.

Kevés a lőszer, ezek a piszkos suhancok meg izegnek összevissza. De ezt a problémát majd megoldom valahogy egyedül is.

NYUGATI VESZEDELEM

DEPRAVED

[ÍRTA WILSON] BANDITÁK, VADÁLLATOK ÉS HALÁLOS BETEGSÉGEK. HA ETTŐL NEM JÖTT MEG A KEDVED AZ OTTHONÉPÍTÉSHEZ, LEHET, HOGY NEM KELLENE TELEPESNEK, KOLONISTÁNAK KÉSZÜLNÖD AZ ÉLETBEN, DE ETTŐL MÉG LEHETSZ SIKERES EGY VADNYUGATI VÁROS FELÉPÍTÉSÉBEN ÉS MENEDZSELÉSÉBEN.

Ötven pionír, tizenhét ház, de mindössze egyetlen árnyékszék. Eddig is tudható volt, hogy a vadnyugaton élő embereket a létező összes fronton verte a sors, mégis mindennek ellenálltak, azt azonban sosem gondoltam volna, hogy egyetlen toalett is képes kiszolgálni egy egész várost. Vagy ha mégsem, akkor az égvilágon senki sem fog panaszkodni miatta. A Depravedből tanulni, a játékot hiteles történelmi forrásnak tekinteni persze legalább annyira bölcs dolog, mint hackerleckének felfogni a Matrix megtekintését, vagy ócskásnak felcsapni pár Raktárháború-epizód megtekintése után, hiszen mégis csak egy játékról van szó. Egy bűn ronda, sok szempontból egyszerű, néha meglehetősen suta, mégis borzasztóan szórakoztató videojátékról, ami még kész sincs.

Mivel a vadnyugaton járunk, nemcsak a toaletthiánnyal, de a banditákkal is meggyűlik a bajunk. Úgy szép az élet, ha zajlik.

TÚL + ÉLÉS

Mindenki fedezékbe: a Depraved korai hozzáférésben levő, városmenedzselős stratégiai játék, ahol ezúttal nem egy lakatlan szigeten, vagy a semmi közepén kell boldogulni, hanem a vadnyugaton – ami tulajdonképpen a nagybetűs SEMMI, elvégre az észak-amerikai kontinens ezen felfedezetlen szelete azért leginkább a halálos veszélyekről ismert, messze a civilizációtól. Vadállatokról, a messzeségbe nyúló és halálos sivatagról, és az ezen túl, vagy e körül található, nyersanyagban, életben és minden földi jóban dúskáló paradicsomról. A feladat itt pont az utóbbi benépesítése, egész pontosan kiaknázása, méghozzá egy, vagy idővel akár több település felhúzásával, egy nem éppen aprócska térképen.

> NEM A SZÉPSÉGE MIATT SZERETHETŐ JÁTÉK, AMINEK TÉMÁJA ÉS MECHANIKÁJA REMEKÜL LETT MEGVÁLASZTVA.

A véletlenszerűen, bármennyiszer újragenerálható terep mindent felvonultat, amit csak a helyszíntől és a kortól elvárhatunk: sivatagos területeket, mezőket, völgyeket, hegyeket, folyókat, és még egy előre felépített vasútvonalat is, amit idővel beköthetünk a települések véráramába. Persze odáig el kell jutni, és a feladat közel sem annyira egyszerű, mint egy tradicionális városépítős játékban. A Depraved leginkább a Tropicóhoz áll a legközelebb, hiszen itt is előre meghatározott épületeket lehet lerakni egy hely- és erőforrás szűkében levő világban, ahol saját magunknak kell mindent kitermelnünk, összeállítanunk.

ADATOK

KIADÓ
Evil Bite

FEJLESZTŐ
Evil Bite

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2018.07.20.

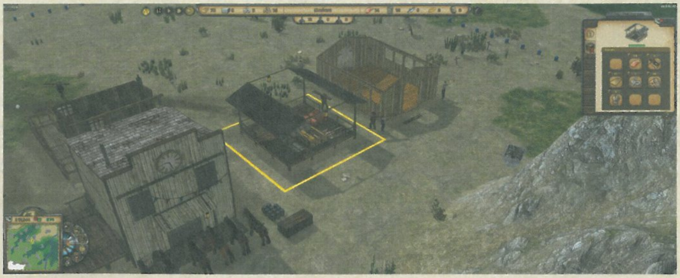
STÍLUSMINTA

1849
2014 (SOMASIM)

Tropico 5
2014 (KALYPSO MEDIA DIGITAL)

Nyersanyagból alapvetően három van, ami igazán fontos, hiszen minden egyes épülethez ez kell: fa, kő és fémeszköz. A városközpont lerakása után nem is lehet addig haladni, míg el nem készül a favágó és a fafeldolgozó üzem, ezzel is megakadályozva a kezdeti botladozást. Amint ezek megvannak, azonnal munkához lát az egyetlen alkalmazott, csak ki kell neki jelölni azt a területet, ahol elkezdheti a természetirtást. Az első furcsaság igazából ez – a tény, hogy minden egyes üzemben csupán egyetlen ember tevékenykedik, mindenki más maximum csak hordár lehet, vagy odahozva az alapanyagot, vagy később elhozva a végterméket. Ez a korlátozás a későbbiekben sem változik, de minden gyárnál lehetőség van dedikált embert kijelölni (akár többet is), ez viszont csak arra jó, hogy onnantól kezdve ezek a hölgyek és urak csak és kizárólag innen- vagy ide cipekedjenek, és az égadta világon semmi mással ne járuljanak hozzá a település életéhez.

Ami viszont kifejezetten hátráltató, az az, hogy egyszerre mindössze egyetlen darabot képesek cipelni bármiből. Azaz a fát, a követ is apránként hordják arrébb, vagy a legközelebbi raktárba, vagy szerencsés esetben a következő építési területre. Teszik mindezt olyan komótos, öreges lépésekkel, hogy valósággal lemegy a nap, mire valami végre történik – és ezen még a háromszoros időgyorsítás sem sokat segít, ami inkább pont arra a szintre hozza a tempót, ahol alapból lennie kéne. Embereink nincsenek a helyzet magaslatán a prioritási sorrend kezelése, értelmezése terén sem. Ugyan van lehetőség minden építkezést besorolni összesen négy kategóriába – a legfontosabbtól a „ráér" szintig –, de ha



Eddig sem gondoltuk, hogy unalmas volt a telepesek élete, de néhány város teljes kihalása után kiderül, hogy a „valóság" még keményebb is a fantáziánál.

két-háromnál több mindent irányzunk elő egyszerre, sokszor hajlamosak lusta módba kapcsolni, és inkább a hozzájuk vagy az alapanyaghoz legközelebb eső tákolmányt püfölni, ahelyett, amit szeretnénk.

ZÖLDHASÚAK

Ez a legtöbb esetben inkább csak bosszúságot okoz, mint kárt, vannak viszont olyan fontos létesítmények, ahol már a fordítottja igaz. Ilyenek a lakóházak (ezek alapból csak 3 embert tudnak befogadni, és e nélkül hajléktalanok a telepesek), vagy a fontos termelőegységek, melyek folyamatos anyagi terhet jelentenek. A lakások szerencsére bevételt is hoznak, de mondjuk a szabó, a kovács vagy a pék már csak viszi a kemény munkával megkeresett dollárt, ezért nem lehet túl gyorsan terjeszkedni, vagy rosszkor kilőni egy fejlesztés miatt valamelyiket, hiszen ilyenkor az építkezés idejére a bevétel is kiesik, és ha sikerül teljesen mínuszba menni (kb. 5000 dollár), azonnal vége van a játéknak. A fenntartási költségek jelenleg egyáltalán nincsenek kibalanszolva, néhány épület után irreálisan sokat kell fizetni, és ez sokszor a fejlesztést, a terjeszkedést is meg tudja gátolni.

A város fejlesztése viszont kötelező és elkerülhetetlen folyamat, hiszen folyamatosan, bizonyos feltételek teljesítésével nyílnak meg az újabb és újabb épületek, melyeknek hely kell, így előbb vagy utóbb muszáj lesz méregdrágán (5000-10 000 dollárért) kitolni a határokat, már csak azért is, mert bizonyos épülettípusok csak adott típusú terepre rakhatók le. A bányákat nem kell ecsetelni, nyersanyag csak a hegyekben található, de például a marhatelep vagy a búzaültetvény csak és kizárólag zöldellő rétekre pakolható, hiszen az állatoknak is enniük kell valamit. Éppen ezért – a műfaj bármely más játékához hasonlóan – fejben itt is előre kell tervezni, kigondolva, hogy merre is érdemes majd terjeszkedni, és az adott, képzeletbeli zónába milyen típusú épületeket érdemes lerakni. Ez igazán a kő esetén trükkös, amely az ércek mellett jelenleg az egyetlen olyan nyersanyag, amely nem termelődik újra, így ha elfogy, már csak vásárolni lehet a kereskedőktől, ami hosszú távon nem kifizetődő.

ÖT SÉKEL

Csencselni viszont nemcsak velük lehet, de önmagunkkal is – a Depravedben ugyanis nemcsak egy településünk lehet, hanem pontosan annyi, amenynyit akarunk, vagy amennyi hely fizikailag is rendelkezésre áll. A telepesek vásárlása nem túl drága (mindössze 2500 dollárt kérnek érte), de értékük felbecsülhetetlen, hiszen olyan területet lehet ezáltal bevonni a véráramba, amely amúgy elérhetetlen távolságra van, viszont hozzáférést biztosít vagy már kifogyott, vagy korábban rendelkezésre nem álló alapanyaghoz. A további közösségek megalapítása általában mindig gördülékenyebben szokott menni, hiszen ilyenkor az ember már tudja, mit és milyen sorrendben kell leraknia, de komoly segítséget is kaphat az egyik a másiktól a kereskedelmi útvonalak létrehozásával. Az ezeken közlekedő vagonokra bármit rá lehet pakolni, így ha valahol hiány van valamiből, egy társváros ezt könnyedén pótolhatja. Raktározni, felkészülni viszont nemcsak az idővel kitörő hiány miatt kell, hanem a folyamatosan változó évszakok miatt is érdemes. A tél beköszöntével például a búzamező teljesen inaktívvá válik, és így egy fontos élelmiszertermelő esik ki, viszont a tűzifa iránt alaposan megnő az igény.

A jelenleg 23 eurós (kb. 7350 forint) Depraved viszont nem szimulátor, és jelenleg végcélja sincs, így ha elkészült minden épület, elfogy a térkép vagy a nyersanyag, akkor nincs mit tenni. Persze egy korai hozzáférésben elérhető játék esetében ez azért annyira nem meglepő, de a Depraved már mostani, kifejezetten tartalomdús állapotában is borzasztóan szórakoztató. Ronda, mint a bűn, a mesterséges intelligenciája sincs a helyzet magaslatán, a banditák pedig a kelleténél több fejfájást okoznak, de hasonló témájú játék meglehetősen kevés született mostanság, a műfajban pedig még bőven van hely az olyan pioníroknak, akik a vadnyugattól sem rettennek el!

VADNYUGATI TOLVAJOK

A másolásvédelem témája egyidős a számítástechnikával, és pár évente a parázs viták közepette mindig bele lehet botlani valami érdekességbe. A legújabb ilyen alkalom pont a Depraved kapcsán jött el, miután kiderült, hogy a torrentoldalakon megtalálható a fejlesztők által feltöltött változat, ami nem szimpla demó, hanem egy olyan kiadás, amely a játék egészéhez hozzáférést biztosít, viszont a lerakott raktár idővel teli lesz – kalózsapkákkal. Amint elérte a kapacitását, az épület használhatatlanná válik, és így tulajdonképpen a játék is. Ötletes megoldás – legalább annyira, mint annak idején a Settlers 3 malacot öntő kovácsai!

ROBOT TELEPESEK

OUTPOST ZERO

[ÍRTA BÖJTI] Mintha nem lenne elég a hétköznapi harcokból és monotonitásból, a Steam felhozatala az utóbbi években szinte csak a barkácsolásból és a túlélésből áll, hogy a napi rutinból soha ne jöjjünk ki, reggeltől estig csak kutassunk, begyűjtsünk, építsünk, és persze érjük meg a másnapot.

Reggel munka, délután munka, este munka... na, de ki mondta, hogy még a szabadidőnkben is a gyártósor mellett kell állnunk, vagy éppen az állandó robotba fásuljunk bele, mikor a következő automata legyártásához speciális fémre, áramra, ezekhez egy másik épületre, amihez pedig szintén vasra és fára van szükség? Úgy tűnik, játékosként magunk állunk a pofon elé, mert élvezzük ezt a körforgást. Az amerikai Symmetric Games pedig szintén áll elébe, legalábbis a csilingelő apró alá állva, noha meg kell vallani, hogy nem pont a korai hozzáférésbe került Outpost Zero az, amire azt mondanám, hogy esélye sincs a piacon. Sokan szidják a tinyBuildet, de van ott érzék a mindenféle finomság fejlesztésére vagy felfedezésére.

FELKÉSZÜLNI AZ ÉRKEZÉSRE

Ahogyan az lenni szokott, a Föld a végzetébe tart, vagyis mi állítottuk irányba, csak aztán elengedjük a kormányt, elvégre hülye az a kapitány, aki a kasztniban marad, miután jéghegynek vezette. Igen ám, de a civilizációnk maradványának szüksége volna egy új égitestre, ezért robotokat küld az űrbe, hogy azok majd megteremtik a szükséges feltételeket, az új otthont, ahova aztán be lehet költözni, ismét megismertetve a természettel, melyik kutya... szaporodik.

És itt jön a képbe a játékos, aki egy mesterséges intelligenciát irányítva elkezdi felépíteni az otthont. Begyűjtés, építés, fejlesztés, felfedezés és a többi. Nem meglepő a recept, inkább az a fura, mennyire adja magát minden, ezért nem kell lexikonokat és YouTube-os tutorialokat nézni, mert viszonylag gyorsan sikerül belelendülni a fészekrakásba. Ott a kő, a vas, a fa, meg a többi, gyűjtsük be, majd építsünk alap menedéket, ami jó az újraéledésre. Persze kell az energia, kellenek a töltők, meg egyébként is lesz egy csomó szerkezet, ami a működésével mind több terhet vesz le a vállunkról. Éppen úgy, mint a droidok, a segítő robotok, amikből kisebb regiment lesz, és persze szintén hozzájárulnak ahhoz, hogy egész bedolgozó üzemeket, bányákat indítsunk be, így kiaknázva a rendelkezésre álló környezetet.

Ha pedig valaki egy fura oknál fogva unatkozna, nem lenne elég az ismeretlen vidék, a speciális állatvilág, akkor még mindig ott vannak a gépi ellenfelek, a kalózok, a nagyvállalatok szívtelen ügynökei, illetve a PvP, amibe bátran bele lehet ugrani a PvE után. A támadók megbirizgálhatják a bázisunkat, bombáznak, megnehezítik az életünket, és itt kérdem én teljesen jogosan azt, hogy mikor felejtettünk el önmagában relaxálni és élvezni a nyugalmat?

Felfedezni, begyűjteni, építeni. Manapság alig van játék, amiben ne kellene túlélni és gyarapítani, az Outpost Zero mégis tud újat mutatni.

ÉPÍTS ÉS ROMBOLJ!

Jószerivel egyetlen komoly bajom van az Outpost Zeróval, miközben egyébként egészen megfogott a hangulata, és a 3D-s, belső nézetes, Unreal Engine 4 hozta kifejezetten kellemes látványa jobban elkapott, mint mondjuk, indulásakor a No Man's Sky. Na, jó, több is. Az egyik, hogy alfaverzióként kellőképpen bugos, nem is mindig működik, de legalább a fejlesztők is tisztában vannak a problémákkal, és viszonylag gyorsan javítják a nagyobb hibákat. A másik, hogy azért alapvetően nem új a sztori és a megvalósítás. A harmadik meg az, hogy ezek a játékok sokszor inkább munkának tűnnek, és a kreativitást ugyan előnybe helyezik, de gátolják a kikapcsolódást. Legalábbis kis mértékben, mert a monotonitás előbb-utóbb mindig beköszön.

Egyébiránt viszont még akár jól is elsülhet a 2019-es startra gyúró projekt, ami a maga 17 eurós, kb. 5500 forintos árával nem is drága, ez az összeg pedig a megjelenésig emelkedni fog. Ha bírod a bolygófoglalósdit, az építgetős mókát, tegyél vele egy próbát.

ADATOK

KIADÓ
tinyBuild

FEJLESZTŐ
Symmetric Games

MŰFAJ
akció-kaland

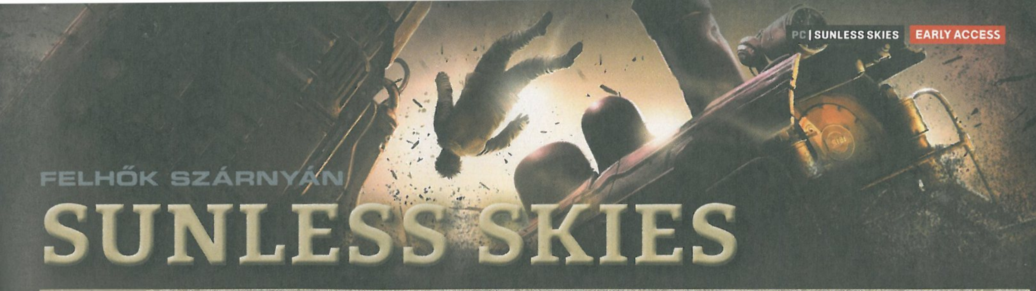
MEGJELENÉS
2018.07.12.

STÍLUSMINTA

No Man's Sky
2016 (HELLO GAMES)

Memories of Mars
2018 (505 GAMES)

Ha azt hinnéd, hogy majd egyedül, békében éldegélsz a természettel, hát csalódnod kell, mert mindig jön valaki, hogy így-úgy megpiszkálja a nyugis hétköznapokat.



FELHŐK SZÁRNYÁN

SUNLESS SKIES

[ÍRTA WILSON] **A tengerek után most a csillagok közé merészkedik a Fallen London-univerzum: a Brit Birodalom újabb területet készül meghódítani, de nemcsak a hullámok, hanem a végtelen üresség világa sem túl barátságos a felfedezők és a hadurak számára.**

Elsőként egy mérfölddel a felszín alá költöztették; aztán az Unterzee, egy hatalmas, föld alatti óceán mardosta partjait; most egyenesen a csillagok között keres menedéket. Mi az? London: nem pont ugyanaz a város, amit manapság ismerünk, hanem annak egy viktoriánus, steampunk változata, amely fölött hatalom-éhes nemesek, vérszomjas hadvezérek és kalózok, bátor felfedezők, balga kereskedők, vagy épp két tűz közé szorult, szerencsétlen plebejusok marakodnak. Méghozzá egy olyan, a kaland-, a szerep- és az akciójátékok műfaját ötvöző keverékben, melyhez fogható nehéz találni, és ami harmadszorra is legalább annyira zseniális, mint elsőre.

ADATOK

KIADÓ
Failbetter Games

FEJLESZTŐ
Failbetter Games

MŰFAJ
RPG-kaland

MEGJELENÉS
2017.08.30.

STÍLUSMINTA

Sunless Sea
2015 (FAILBETTER GAMES)

A House of Many Doors
2017 (PIXEL TRICKERY)

ÁRULÓ BIRODALMAK

A Sunless Skies ugyanis egy sorozat tulajdonképpeni harmadik darabja, amely eredetileg egy böngészős, egyfajta kaland-játékkockázat formájú élményként kezdődött, hogy aztán 2015-re váljon belőle teljes értékű játék, amit most, évekkel később követ a folytatás. A Sunless Skies alapvetően úgy írható le, mint egy kézzel rajzolt világba foglalt szöveges kalandjáték, melyben egy hatalmas sandbox helyszínen kell boldogulni egy teljesen egyedi, saját karaktert megformálva, aki lehet kereskedő, harcos, felfedező, kutató vagy mindez egyszerre.

A helyszín ezúttal az űr, ahová a nagyratörő álmokkal rendelkező Viktória királynő költöztette a Brit birodalmat. Csakhogy a költözés nem ment annyira zökkenőmentesen, az ambiciózus és tekintélyelvű királyság előbb a saját súlya alatt kezdett összeroppanni, aztán besegített egy titokzatos erő is, amely sorra kioltotta a csillagok fényét. Az opportunista Viktoriánus Birodalom ezt kihasználva indult hódító útjára, az iparosodás korának eszméjével és erejével a tarsolyában kolonizálva a végtelen űrt.

Ráadásul ez a minden szempontból barátságtalan világ meglehetősen nehezen hasonlítható bármihez is: a Sunless Skies rendkívül furcsa és egyedi keveréke H.G. Wells alternatív jövőképének, H.P. Lovecraft kozmikus horrorjának, és napjaink egyik legzseniálisabb weird fiction írójának, China Miéville különleges mikrouniverzumainak, amit elsősorban annak köszönhet, hogy a tartalma legalább 80%-a igazából szövegből áll. Nem is akármilyenből: a Sunless Skies mögött álló Failbetter Games írócsapata alapvetően nem videojátékot készít, hanem egy olyan interaktív történetet, amely akár könyv formájában is büszkén beállhatna a boltok polcaira.

ALBION ÚJRATÖLTVE

Persze nemcsak olvasni kell, hanem cselekedni, illetve felfedezni is, mivel az itteni világ abszolúte ismeretlen. A térképet hatalmas homály fedi, ahol aprócska aszteroidákra épített tanyák, gigantikus komplexumok és felfoghatatlan szörnyűségek várnak. Ezek között kell ellavírozni egy gőz hajtotta mozdonnyal, és az azon dolgozó legénységgel. A Sunless Skies emiatt szoros rokonságot ápol a túlélős játékokkal is, hiszen gondoskodni kell ellátmányról és üzemanyagról is: ezek hiányában nemcsak lázadás törhet ki, de nagyon gyorsan meg is lehet halni, amely normál esetben végleges, pont, mint egy roguelike-ban. Van azonban lehetőség „könnyebb" kampányt indítani, ahol a halál után a tudás és a javak egy része átruházható egy újonnan indított kapitányra, aki emiatt előnnyel vághat neki a (fél)ismeretlennek.

A rendkívül különleges sorozat ezúttal új közegbe merészkedik, ám a minőség láthatóan marad, csak a félelem forrásai újak.

Ez az ismeretlen pedig legalább annyira varázslatos és különleges hely, mint a Sunless Sea óceánja volt – márpedig sziklaszilárd, közel tökéletes alapokra építkezni csak és kizárólag jót jelenthet, és 2019 legelején végre kiderül, hogy ezúttal milyen viszontagságok várnak az ostrom alatt álló Brit Birodalomra!

A Sunless Sea kedvelőinek már ismerős a recept, azonban a csapat új játéka hoz majd egy rakás újdonságot, ami miatt megéri belevágni ebbe a kalandba is.

Trials of Ascension: Exile

[ÍRTA POZANDR] **Újabb hónap, újabb túlélőjáték. A kínálat nagysága magával hozta a minőség gyengülését, és ez alól a Forged Chaos alkotása sem kivétel. De ne szaladjunk ennyire előre, lássuk a Trials of Ascension: Exile régen kezdődött történetét!**

Régen kezdődött, hiszen a játékról 2002-ben (!) hallottunk először, egy évvel azután, hogy a Blizzard bejelentette, hogy készülőben van a WoW, ami már 14 éve a MMORPG-k koronázatlan királya. A Shadowpool Studios, amely a fejlesztését elkezdte, kifejezetten sokat ígért: egy MMO-t, ami a valaha elkészített legjobb műfaji cím lesz, emellé pedig rengeteg játszható fajt, fejlett grafikát, részletes, 3D-s játékteret, amiben mindennel interakcióba lehet lépni, egy élő, lélegző világot, TerVarus földjét. A fejlesztők 2005-re 1 millió dollárt szedtek össze a befektetőktől, de a projekt nem haladt.

A játékosok vapoware-ként kezdték emlegetni a programot, mire a Shadowpool bezárta a fórumokat, két évvel később pedig a projektet elindító stúdió is lehúzta a rolót. 2012-ben viszont megszületett a Forged Chaos nevű csapat, amely rögtön két Kickstarter-kampánnyal próbált pénzt összekalapozni a Trialsra, azonban mindkettő csúfos bukás lett: az egyiket pár nappal a kampány kezdete után le is lőtték. A program mindvégig botrányoktól övezve készült, Xanward Songteel, a csapat egykori PR-menedzsere 2015-ben hosszú posztban foglalta össze a közel másfél évtized alatt elkövetett hibákat, a transzparencia hiányától kezdve egészen a drága pénzért árusított tárgyakig, akkor, amikor még a kanyarban sem volt a program. Mondhatjuk, hogy átok ül(t) a programon, ám végül a Trials of Ascension júliusban korai hozzáférésű címként jelent meg a Steamen. Köszönetet viszont egyelőre nem mondhatunk ezért a fejlesztőknek…

> Túlélő MMO-ból van már elég, sőt több is a szükségesnél, az Exile azonban botrányoktól sem mentes, hosszú utat járt be.

ÁLMODTAM ÉN EGY ÁLMOT RÉG

A Trials of Ascension ugyanis a dédelgetett nagyszabású MMO-ból egy, a jelenlegi formájában teljesen üres túlélőjáték lett, ami még a műfaj korábban megjelent tagjaihoz képest is minden téren gyengén teljesít. Hogy miért? Azért, mert a Forged Chaos programjában tényleg nincs semmi egyediség. A játék egyetlen szigetet kínál, ami területre hatalmas, hegyekkel, völgyekkel, erdőkkel és növényekkel bőven tarkított, tehát tökéletes játszótérként funkcionálna egy kellemes éhezők viadalához, de a jelenlegi változat sajnos nem ebbe az irányba mutat. Három faj vehet részt a játékban: természetesen van az ember, akinek egy szál fehérneműben kell élelmet, vizet találnia, növényeket és egyéb dolgokat gyűjtenie, hogy túlélje a rengeteget, Bear Grylls-hez hasonlóan. Az ember az egyetlen faj, ami képes a kraftolásra, ennek rendszere pedig kellően logikus, pontosan fel van tüntetve, hogy mi kell mondjuk egy íj, egy ruha, vagy éppen egy fekhely elkészítéséhez. A gond az, hogy egyes dolgokat nagyon nehéz megtalálni: egy egyszerű fejsze elkészítéséhez például szükség van ugye kőre, de ezt nem lehet kibányászni sziklatömbökből.

Négyzetcentiméterről négyzetcentiméterre át kell kutatni az egész szigetet, de ez hosszú ideig tart, a próba alatt háromnegyed óra mászkálás után sem találtuk meg ezt az egyszerű hozzávalót. Térkép pedig nincs, az UI minimális segítséget nyújt (egy gyomrot, tüdőt és lábat mutat), nincs egy

ADATOK

KIADÓ
Forged Chaos LLC

FEJLESZTŐ
Forged Chaos LLC

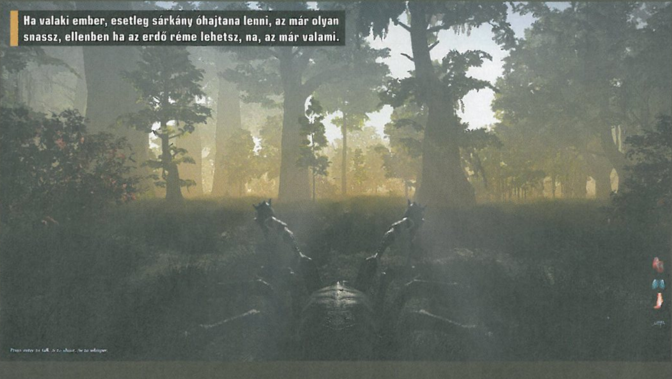
MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2018.07.26.

STÍLUSMINTA

Savage Lands
2015 (LAST BASTION)

Rend
2018 (FROSTKEEP STUDIOS)



Ha valaki ember, esetleg sárkány óhajtana lenni, az már olyan snassz, ellenben ha az erdő réme lehetsz, na, az már valami.

Mi hiányzik a játékból?

A Trials of Ascension: Exile mostani formájában több sebből vérzik, így összeszedtük azt a pár elemet, amire nagy szüksége lenne a Forged Chaos LLC alkotásának. Ezek egy része a hátteret bővítené, mások pedig a játékmechanikát javítanák. Lássuk a listát!

A Trials háttere

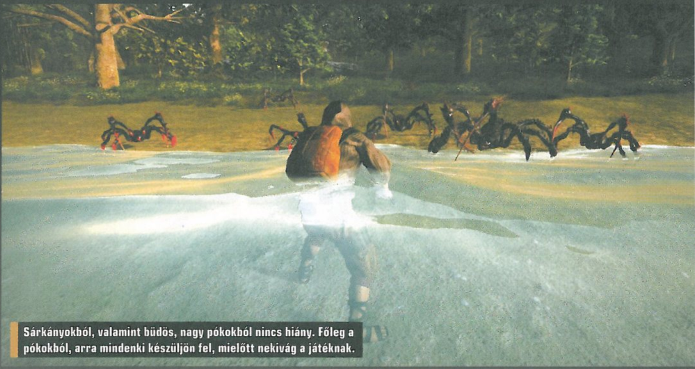
Jó, egy túlélőjátéknál nem elsődleges szempont a történet, mégis hozzáad ahhoz. A 2016 decemberében Steamre került, a Trialshoz nagyon hasonló Metatron is rendelkezett ilyennel, és ide is elkélne egy kis magyarázat. Miért kerültünk a szigetre? A sziget lakói közé hogyan kerültek a sárkányok és a pókok? Hogyan fejlődtek ki ezek a lények...? És így tovább.

Változatosság

Akármilyen szép is a The Last Islas térképe, ez csak egyetlen térkép, ami teljesen üres: nincsenek állatok, nincsenek madarak, a vizekben nincsenek halak – hiányzik az élet a játékból. Az első félórában még el lehet gyönyörködni a faunában, sétálni a szigeten, de ez nem egy sétaszimulátor, hanem egy túlélőjáték. Erre miért nem jöttek még rá a kedves fejlesztők?

Apróságok, magyarázatok

A szigeten nagyon sok növényt lehet szedni, a fűtől kezdve a különböző bogyókig/almáig, amit meg lehet enni. Ha sokáig végzünk egy tevékenységet, például rengeteg gyümölcsöt szüretelünk, akkor a Trials egy idő után kiírja: „Megnőtt a botanikai tudásod." Köszönjük, nagyszerű, örülünk. Vagyis nem, mert a játék nem ad magyarázatot, hogy a tudás növekedése mivel jár...

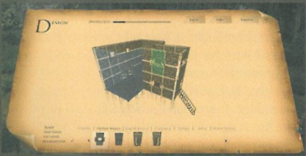


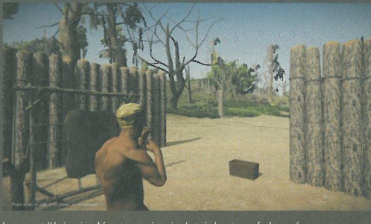
Sárkányokból, valamint büdös, nagy pókokból nincs hiány. Főleg a pókokból, arra mindenki készüljön fel, mielőtt nekivág a játéknak.

iránytű, semmi, ami a tájékozódást segítené. A fejlesztők egy blogposztban erre magyarázatul azt adták, hogy azt szeretnék, hogy a játékosok a napszakok és az éjszakai csillagok alapján tájékozódjanak a Trials világában: hát kösz, de ez a módszer nem működik. Kár, mert a fényhatások, a nap hajnali fénye, ezer sugara, a csillagokkal borított éjszakai égbolt gyönyörűen fest, ugyanakkor a sziget felszíne olyan sötét, hogy semmit nem tudunk csinálni, ha nincs egy fáklyánk, vagy valamilyen világító eszközünk. Az éjszakák egyébként kifejezetten hosszúak, fél óránál is tovább tartanak, a nappal-éjszaka ciklus nincs egyensúlyban, még egy óra sem segíti az érzékelést.

ÁLLATI JÁTÉK

A másik két választható faj a raknar (hatalmas, pókszerű lény) és a sárkány. A fejlesztők szerint minden faj egyedi képességekkel rendelkezik, a játék elején mégis mindegyikhez ugyanabból a hat tulajdonságból (pl. érzékelés, intelligencia, erő) választhatunk egy elsődleges és egy másodlagos jellemzőt. A pók gyors, bármilyen felületet meg tud mászni, lát a sötétben, tojásrakó képessége pedig egyet jelent a feltámasztó pontok lerakásával. A sárkány az egek ura, a legerősebb lény a játékban, de ahhoz, hogy ezt sikerüljön elérni, több fejlődési fázison kell





keresztülvinni a lényt, ami grindet jelent, méghozzá sokat. Bébi tűzköpőként még a fűből sem látunk ki, innen elérni a maximális méretet igazi, de fárasztó kihívás. Természetes ellenségük pedig nincs, hiszen a szigeteken alig lehet élőlénybe belefutni. Ugyan néha feltűnik egy-egy földből előbújó kígyó, vagy egy emlős, ez közel sem elég ahhoz, hogy a karakterek éhségét csillapítsuk. Az emberek ugyan megehetik a bogyókat, ihatnak vizet a tavakból, de ennél jóval többre lenne szükség ahhoz, hogy jelenlegi formájában hosszú távon élvezhető legyen a játék.

TERVEK A VILÁG BŐVÍTÉSÉRE

A fejlesztők a Trials of Ascension: Exile-t 18-24 hónapig akarják Early Access fázisban tartani. Az útiterv a játék hivatalos oldalán elolvasható, kérdés, hogy amit ott leírtak, elég lesz-e az üdvösséghez. Többek között olyan dolgokat akarnak implementálni a játékba, mint a női karakter (!), azt, hogy a humán karakterek el tudjanak dobni tárgyakat, tudjanak halászni, csapdát állítani az állatoknak, vagy éppen legyen funkciója a raknar fészkének. Ennyi. Rengeteg munka van a Forged Chaos csapata előtt, de a megjelenésig vezető rögös, és botrányoktól sem mentes út nem kecsegtet sok jóval. A Trials jelenleg 21 euróba, körülbelül 6800 forintba kerül a Steamen, ami sok a tartalomhoz, a játék által kínált élményhez viszonyítva. Igaz, vannak benne jó dolgok, a környezet tényleg szép, létrehozhatunk saját szigetet, meghatározva annak jellemzőit, technikai problémákkal nem lehet találkozni, szóval fut a Trials, csak élettel és változatossággal kellene megtölteni a szervereket, mert egyedül futkározni egy szigeten közel sem jó móka, nagyon nem. 2020 még igen messze van, idő tehát van erre a nagy feladatra, csak legyen meg a kellő tehetség is ahhoz, hogy az elkövetett hibákat el tudják feledtetni a játékosokkal. Ez pedig nem lesz könnyű, hiszen egy olyan program, ami több mint egy évtizedre a fejlesztői pokolban ragadt, könnyen visszakerülhet oda. Főleg, ha a Forged Chaos nem figyel azokra a dolgokra, amiket a múltban a kollégák elkövettek. Egy biztos: érdemes a játékosok visszajelzéseinek is nagyobb jelentőséget tulajdonítani!

A BATTLE ROYALE VONATON NINCS FÉK

ISLANDS OF NYNE

BATTLE ROYALE

[ÍRTA STEELSAINT] **Az elmúlt idők nagy sztárja a battle royale zsánere, melyből lassan mindenki szeretne magának egy szeletet. A Define Human Studios is bepróbálkozott egy pörgős, villámgyors játékkal, lássuk hát, érdemes lehet-e beruházni rá a korai hozzáférésben!**

Napjaink legnagyobb sztárja egyértelműen a battle royale zsáner a játékiparon belül. Tavaly a PUBG villámgyors felemelkedésétől volt hangos minden, idén pedig a Fortnite halmoz sikert sikerre, így talán nem is annyira meglepő, hogy egyre több fejlesztőcsapat kóstol bele ebbe a műfajba. Nincs ezzel máshogy a 2015-ben alapított Define Human Studios sem, a fejlesztők Islands of Nyne: Battle Royale című játéka már megjárta a Kickstartert, most pedig korai hozzáférésben próbálnak vele szerencsét. Az alkotók pörgős, akciódús játékmenetet ígérnek sci-fi köntösbe burkolva, mi pedig utánajártunk, ebből mennyi látszik jelenleg.

A MENEKÜLŐ EMBER

Az Islands of Nyne története szerint egy idegenek által épített arénában járunk, ahová a Föld több jelentős műemlékét is összehordták, egyfajta válogatást nyújtva ezzel az emberi történelem különféle korszakaiból. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a pályán jól megfér egymás mellett a középkori vár és a római Colosseum, az összetákolt faházakból álló falu, és a legmodernebb, csupa fém és csupa neon híd egyaránt.

Sajnos azonban, hiába hangzik elsőre kifejezetten érdekesnek ez a koncepció, a valóságban elég vérszegényre sikeredett a térkép. Valahogy nincs rajta semmi emlékezetes helyszín, nem árad belőle semmilyen hangulat. A sci-fi háttér sem igazán köszön vissza egy-egy elemet leszámítva, ami nagy kár, mert ezek a részletek sikerültek talán a legegyedibbre.

A sci-fibe hajló alap nagyon jó kiindulás lehetne a játéknak, de a lehetőséget sajnos nem használják ki a fejlesztők.

CSAK A HOLTAK PIHENNEK

Az Islands of Nyne játékmenete első pillantásra nem sok meglepetést tartalmaz azoknak, akik játszottak már más battle royale játékkal is. Negyvenkilenc ellenlábasunkkal együtt ledobnak minket egy szigetre, ahol aztán egy folyamatosan szűkülő körben kell megküzdenünk egymással a pályán véletlenszerűen szétszórt fegyverek segítségével, egészen addig, amíg csak egy játékos marad talpon. Igazából könnyen hihetnénk azt, hogy a meccsek lefelezett létszámán túl nincs itt semmi újdonság, de a Define Human Studios munkatársai azért belenyúltak az alap mechanikába, és végeredményben sikerült egy kellemesen egyedi verziót letenniük az asztalra.

Az első és legszembetűnőbb változtatás a PUBG-hez és a Fortnite-hoz képest az, hogy itt szinte folyamatosan csökken a játéktér. Az egyes fázisok között persze kapunk némi szünetet, azonban ez a legjobb esetben sem hosszabb egy percnél, így gyakorlatilag folyamatosan mozgásban kell maradnunk, kivéve akkor, ha szerencsések vagyunk, és pont ránk szűkül a kör. Ha ehhez hozzávesszük az ötvenfős meccseket, és az átlagosnál kisebb térképet is, akkor egy igencsak pörgős játékot kapunk, ahol egy-egy meccs akár tíz perc alatt is lezavarható, de a hosszabb összecsapások sem tartanak tovább negyed óránál.

Szintén jót tesz ennek a gyorsabb játékmenetnek, hogy kevés felszereléssel is boldogulhatunk. Itt nem kell minden meccs elején a fél térképet feltúrnunk egy megfelelő hátizsákért vagy még egy energiaitalért, némi páncél, egy személyi pajzs meg egy rohampuska már elég lehet az üdvösséghez. Felszerelésünk menedzselése elég egyszerű, sok cucc nem is lehet nálunk egyszerre, így egész biztosan nem fogunk elveszni a különböző lőszerfajták és kiegészítők rendezgetésében.

Külön öröm lehet, hogy az Islands of Nyne feszesebb játékmenete nem igazán támogatja a battle royale programok egyik legidegesítőbb taktikáját, a campelést. A folyamatosan szűkülő játéktér miatt csak ritkán tehetjük meg, hogy behúzódunk egy házba, és onnan lesünk gyanútlan áldozatainkra, hiszen folyamatosan mozgásra vagyunk kényszerítve. Szintén érdekes döntés, hogy a játékban nem lehet hasalni, csak guggolni, így a nyílt terepre kimerészkedni is sokkal veszélyesebb, már csak azért is, mert meglehetősen egyszerű meghalni. Ha nem figyelünk, egyetlen pillanat alatt bedarálhatnak minket.

ADATOK

KIADÓ
Define Human Studios

FEJLESZTŐ
Define Human Studios

MŰFAJ
online akció

MEGJELENÉS
2018.07.12.

STÍLUSMINTA

Playerunknown's Battlegrounds
2017 (PUBG CORPORATION)

Fortnite Battle Royale
2017 (EPIC GAMES)

Szerintem nyugodtan meg lehet közelíteni azt a pajtát, biztosan nem lapul valaki az ablakban, hogy közelebb érve egy lövéssel végezzen velem.

A változatosság gyönyörködtet

Napjainkban, amikor már a csapból is battle royale játékok folynak, nem árt, ha az adott program ki tud valamivel tűnni a felhozatalból, ha van benne valami extra, amivel fel tudja hívni magára a figyelmet. Vegyük hát sorra, miben különbözik az Islands of Nyne a piacon fellelhető többi címtől!

Villámgyors halál

Amire nagyon figyelnünk kell az egyes meccsek alatt, az az életünk, ami valami hihetetlenül gyorsan tud nullára redukálódni. Teljes páncéllal és pajzzsal felszerelkezve is elég bekapnunk pár lövést, és már végünk, sokkal hamarabb, mint a PUBG vagy a Fortnite esetében.

Minimális felszerelés

Az Islands of Nyne arénájában kevés felszereléssel is egész jól tudunk boldogulni, így szerencsére a meccsek első felét nem kell épületek kifosztásával töltenünk, miközben szitkozódunk, amiért nem találunk semmi jót, így több időnk van a játék lényegére, a harcra fókuszálni.

Folyamatosan szűkülő játéktér

Bár a csökkenő játéktér a battle royale alapja, itt azért sikerült csavarni egyet a recepten. Az egyre szűkülő kör ugyan elég lassan mozog, hogy le tudjuk sprintelni, cserébe viszont az egyes fázisok között alig telik el idő, így folyamatos mozgásra vagyunk kényszerítve.

Jó, Early Access ide vagy oda, azért a karakterekre lehetne egy kicsit több időt és figyelmet fordítani, már nem azért.

AZ ARZENÁL

Az Islands of Nyne fegyverfelhozatala jelenleg még igencsak szegényes. Közelharcban egyedül a késünket használhatjuk, igaz, ezt el is dobhatjuk, mintegy utolsó megoldás gyanánt, míg nagyobb távra három pisztoly, két géppisztoly, egy shotgun, három rohampuska és két mesterlövészpuska áll rendelkezésünkre. Bár a játék elvileg a jövőben játszódik, a fegyverek terén a ma is népszerű darabok köszönnek vissza: akad itt UMP 45, P90, Desert Eagle és AK-47 egyaránt. Ezek mellé kapunk még gránátokat is, melyek nem szólnak túl nagyot, viszont a fedezékbe vonult ellenfelek kikergetéséhez még így is jól tudnak jönni.

Ha pedig valami igazán ütős fegyverhez szeretnénk hozzájutni, érdemes figyelnünk a térképen néha felbukkanó drónokra. Ezek a gépek alapból igen nagyok, könnyen kiszúrhatók, ha pedig lelőjük valamelyiket, ritka fegyvereket és más értékes felszerelést szerezhetünk a roncsok közül. Ilyenkor viszont nem árt óvatosnak lenni, miközben begyűjtjük a zsákmányt, hiszen könnyen lehet, hogy a lövéseinket vagy a robbanást meghallja egy, a környéken bóklászó ellenfél is.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Ami a technológiai oldalt illeti, az Islands of Nyne itt meglepően jól teljesít, főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy mégiscsak egy korai hozzáférésű címről beszélünk. A program alatt az igen népszerű Unreal Engine dübörög, és bár a látvány nem feltétlen lenyűgöző, azért rondának sem lehet nevezni. Ami pedig még ennél is fontosabb, az az, hogy az Island of Nyne meglehetősen stabil, legalábbis a saját tapasztalataim alapján. Nem laggol, nem akadozik, ez pedig igen fontos egy olyan játéknál, ahol a villámgyors reakció alapkövetelmény a győzelemhez.

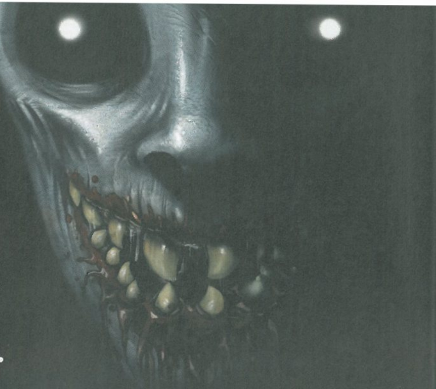
A másik dolog, ami elég fontos egy szigorúan multira kihegyezett játéknál, az a játékosszám, ezen a téren azonban az Islands of Nyne sajnos

nem szerepel túl jól. A legtöbben nem meglepő módon a korai hozzáférés kezdetén, az első hetekben voltak jelen, ekkor körülbelül hatezren ültek le egyszerre a program elé, mára ez a szám viszont két-háromszáz fő környékére apadt.

Szerencsére pár percnyi várakozás után Európában, illetve Észak-Amerikában még így is találni meccset, azonban arra készüljünk fel, hogy egyrészt ezek az összecsapások az ötven helyett átlagosan húsz-harminc fővel indulnak, másrészt pedig az alacsony játékosszám miatt szinte csak veteránokkal fogunk találkozni, akik az első pár alkalommal minden gond nélkül ellátják a bajunkat.

ITT A FORTNITE-GYILKOS?

Összességében elmondható, hogy az Islands of Nyne, ha nem is reformálja meg a battle royale zsánerét, egy nagyon kellemes és pörgős játék, ami elsősorban azoknak lehet érdekes, akik inkább a Fortnite rövidebb, gyorsabb játékmenetét szeretik, de nem mondanának le a PUBG módosítható fegyvereiről, illetve az építkezésért sincsenek oda. Azonban vásárlás előtt mindenképp érdemes tudatosítani magunkban, hogy a jelenleg kétszáz fő körül stagnáló játékosbázis igen kicsi, így simán előfordulhat, hogy pár hónapon belül már senki sem fog leülni a 21 eurós (kb. 6800 forintos) program elé. Emellett az is intő jel lehet, hogy a fejlesztők eddig igen szűkszavúan kommunikálták a játék jövőjével kapcsolatos terveiket. G



DÉMONSZIGET

DAEMONICAL

TRUST IS OPTIONAL. DEATH IS NOT.

[IRTA BÖJTI] **A jobban sikeredett Dead by Daylight nagyobb, és a kiváló alapanyag mellett is közepesnek mondható Friday the 13th egészen meglepő sikerei után nyugodtan állíthatom, hogy a kompetitív horrorjátékokra van igény. Egy kis horvát csapat pedig pontosan erre a tényre alapozza első játékát.**

Egyébként tényleg nagyon sajnálom, hogy a Péntek 13-sorozat egészen ígéretesnek induló adaptációja nem egy zseniális darab lett, ami minden szempontból magán és magában hordozza a széria összes lényeges jellemzőjét, de valahol már az is csoda, hogy nem lett igazi hulladék. A Dead by Daylight viszont köszöni, jól van, DLC-ként már több horrorfilmes ikont is maga mellé állított, sőt PS4-en pont augusztusban került a Plus-szolgáltatás előfizetőinek ajándék játékai közé. A horvát Fearem fejlesztői vélhetőleg ebben a sikerben látták meg a lehetőséget, amire egy újabb, hasonló felépítésű, de részleteiben eltérő videojáték formájában reagáltak.

ADATOK

KIADÓ
Gamifier

FEJLESZTŐ
Fearem

MŰFAJ
akció-horror

MEGJELENÉS
2018.08.15.

STÍLUSMINTA

Dead by Daylight
2016 (BEHAVIOUR DIGITAL INC.)

Friday the 13th: The Game
2017 (GUN MEDIA)

A „lenni vagy nem lenni" monológomba már megint belekiabáltak ezek a hangoskodó suhancok, hát kihajítom ezt a koponyát az ablakon.

NAGYON DÉMONIKUS

Úgy gondolom, hogy ilyen erős felhozatal, illetve erősen behatárolt játékmechanika mellett valami nagyon ütős elképzeléssel illik érkezni, és talán nem lövöm el egyből a legnagyobb poént, ha azt mondom, hogy a Fearemnek ez nem igazán sikerült. A csapat hozott is, meg nem is, ami pedig az alapokat illeti, nos, az írók azért agyalhattak volna még azon, hogy milyen felütéssel álljanak neki a borzongatásnak.

Egy elhagyatott szigeten ébredni persze nem jó dolog, ezt régóta tudjuk már, így az ötfős társaság tagjaként egyből ráeszmélünk sanyarú sorsunkra, és még csak ekkor jön az igazi pofon: egy rosszul sikerült idézés miatt amint leszáll az este, valaki átalakul egy vérszomjas démonná, akinek egyetlen célja, hogy mindenkit leméészároljon. Nos, jó kis indítás, csak éppen nem túl egyedi. A maradék meg hasonló a program. Közben össze lehet, sőt össze is kell fogni, aki meghalt, az fénygömb képében kísérgetheti a többieket, illetve mutathatja nekik az utat.

TŰZ, JÖJJ VELEM!

Több most még nincs a 13 eurós, 4200 forintos játékban, de mivel nagyjából egy évet jelent a korai hozzáférés, most még nem szeretnék ítélkezni. Az biztos, hogy az alapszituációt illene kicsit feldobni, kéne néhány átvezető, egy kicsit komolyabb sztori, meg mondjuk nem ártana a procedurális generáltság mellé néhány látványos és kidolgozott helyszínt is betenni.

Az animációkra és a karakterekre is ráférne egy kis vérfrissítés (akár baltával, nekem mindegy – azzal még a frizurájuk is alakítható), szóval van feladat, bár hozzáteszem, egyelőre tényleg nagyon lelkesek az alkotók. Akarnak például

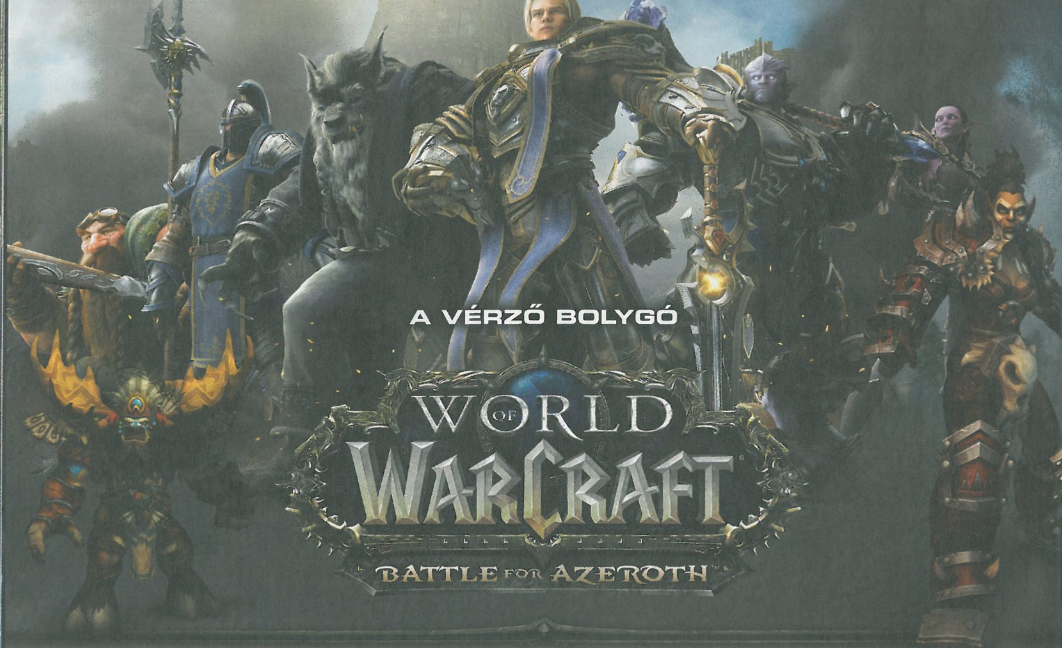
A műfajban még nincs túlkínálat, de erős a konkurencia, így alaposan fel kell kötni a gatyát, van még hova fejlődni.

ilyenkor vagy sikoltozva szaladgál, közben lobog a hajuk, vagy összefognak, aztán adnak annak a büdös démonnak.

Így van ez most is, meg úgy, mint a Friday the 13th esetében: belső nézetben lehet felfedezni a procedurálisan generált terepet, átkutatni a házakat, hogy némi fegyverrel a kézben jobban menjen az oltárnál hagyott csontváz darabjainak összeszedése. A tenyéren látott jel mutatja az utat, a hiányzó csontokat csak fel kell kapni, majd ledobni az oltárnál, aztán mehet a győzelmi himnusz, ahogy a rendelkezésre álló idő letelte esetén is

többfajta démont, helyszínt, fegyvert, képességet, sőt a repertoárba már az első nagyobb frissítéssel bekerült néhány komolyabb fegyver (shotgun, AK47, gránát, robbanó hordó). A démon persze speckó skillekkel rendelkezik (levitáció, láthatatlanság, démonlátás stb.), ezzel szemben pedig az emberek erősek, plusz erős fényt vagy tüzet vethetnek be a lőfegyverek mellett. Vagy medvecsapdát. A medvecsapdát és a fáklyát nagyon nem bírja a mókus. Elég gyorsak a meccsek, némi fantázia van a Daemonicalban, de egyelőre azért óvatosan a vásárlással, mert ebből még bármi kisülhet.

MAKE HEADLINES
F1 2018
THE OFFICIAL VIDEOGAME
MEGJELENÉS: 2018.08.24.
www.formula1game.com
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
STEAM
MAGNEW GAMES
CODEMASTERS
LICENSED PRODUCT
F1 2018 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2018 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"®, "EGO"® and the Codemasters logo are registered trade marks owned by Codemasters. The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula 1 company. © 2018 Cover images Formula One World Championship Limited, a Formula 1 company. Licensed by Formula One World Championship Limited. The FIA and FIA AfRS logos are trade marks of Federation Internationale de l'Automobile. All rights reserved.
All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2018 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.



A VÉRZŐ BOLYGÓ

[IRTA CHRIS] **Még szinte gyerek voltam, mikor elkezdtem WoW-ozni. Most pedig felnőtt fejjel itt állok egy rakás dinó között, keresem a következő World Questet, és arra gondolok, hogy sosem akarom, hogy elmúljon ez az érzés. Menthetetlenül függő vagyok?**

Közel 15 évnyi World of Warcrafttal a hátam mögött elkezdtem azon agyalni, hogy vajon hány ellenfelet pusztítottam már el a játékban. Ha csak a legerősebbeket számolom, akkor is legalább 100 a mérleg, kezdve a Lich Kingtől Illidanen át egészen Gul'danig, akik balgamód fenyegették szülőbolygómat, Azerothot. Most azt hitted, hogy a Földet fogom megnevezni szülőbolygómnak? Ja, nem, hetek óta nem vagyok itt, ugyanis elmerültem a WoW legújabb kiegészítőjében, mely ugyanúgy szorít, ugyanúgy magához ölel, mint ahogyan az elmúlt 10-15 évben tette. Mert a WoW szeret engem. Én is szeretem őt. Ez egy olyan szerelem, amiben jól ismerjük egymás hibáit, de elfogadjuk, elviseljük azokat, mert a végén úgyis az lesz, hogy nem tudunk egymás nélkül élni. De várjunk csak, én fizetek ezért a szerelemért! Oké, nem tudom, mit árul el ez rólam, de igazából nem is akarom tudni.

FOR THE HORDE/ALLIANCE!

Szóval a helyzet az, hogy a legutóbbi kiegészítő, a Legion végére érve úgy éreztem, végleg leszámoltam szülőföldem (még mindig Azeroth) összes ellenfelével. Levertem Kel'Thuzadot, Garrosht, Sargerast, és gyakorlatilag több tucatszor megmentettem a bolygóm lakosságát a teljes kipusztulástól. Nos, mit tehet ilyenkor egy olyan megfáradt harcos, mint én? Egyrészt elmehet újra krumplit szedni egy új világba, de ha már ott vagyok, ellenség híján elkezdhetem végre a társaimat öldökölni. Nyami! Kicsit komolyra véve a dolgot, a Battle for Azeroth ezúttal a két nagy frakció, a Horda és a Szövetség háborúját élezi ki, hiszen nagy ellenség nélkül már nem igazán maradt más, akit vérgőzös lendületünkben magunk alá taposhatnánk. De mi is vezetett ide?

A Légió megsemmisült, viszont „utolsó leheletével" hatalmas sebet ejtett Azeroth testén annak jeles képviselője, Sargeras, akinek 4 km hosszú kardja most ott éktelenkedik Silithus közepén, jelezve nekünk, hogy valami nagyon nincs rendjén. Bolygónk vérzik, méghozzá olyan anyagot, mely hatalmas erővel bír (ezt úgy hívják, hogy Azerite), mi pedig felkerekedünk, hogy minél több ilyen energiát szipkázzunk magunkba, mielőtt ellenségeink teszik ugyanezt. Közben a Horda Sylvanas vezetésével, aki egyébként úgy tűnik, hogy teljesen megőrült, komoly népirtásba kezd, ami nem túl népszerű húzás – olyannyira, hogy még a Hordán belül is megosztja a karaktereket. Szóval a közös ellenség eltűnt, újra kiéleződött a háború a Horda és a Szövetség közt, a kérdés pedig már csak az: War Mode On, vagy War Mode Off. Ezt mindjárt megmagyarázom.

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

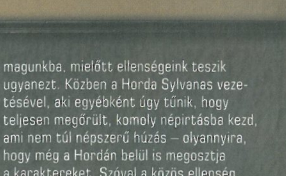
MŰFAJ
MMORPG

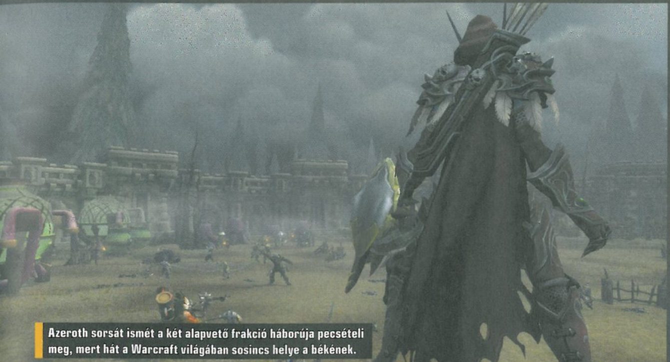
INFO

MEGJELENÉS
2018.08.14

ÁR
11 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-760 CPU, GeForce GTX 560 2 GB VGA, 4 GB RAM, 70 GB HDD, WoW alapjáték és korábbi kiegészítők.





Azeroth sorsát ismét a két alapvető frakció háborúja pecsételi meg, mert hát a Warcraft világában sosincs helye a békének.

AZ EZER IGAZSÁG KARDJA

A Battle for Azeroth (mostantól BfA) az első olyan kiegészítő a hét közül, ami nem próbálja meg teljesen újraírni azt, amit eddig a World of Warcraftról tudtunk. Az elmúlt évek alatt ugyanis folyamatos változásokon esett át a program, melyek többségéről úgy tűnik, hogy jól átgondolt, érdekes újdonságok lettek, aztán időközben kiderült, hogy vagy lehet még azokon javítani, vagy nincs rájuk szükség egyáltalán (ugye-ugye, Garrison-rendszer).

A BfA láttán az ember úgy érzi, hogy végre megérkezett oda, ahova szeretett volna. Minden a helyén van, nincsenek eget rengető újdonságok, maradtak viszont azok az elemek, melyeket imádtunk és most is szívesen nyüstölünk. Persze nem létezik kiegészítő fontosabb újdonság nélkül: a BfA esetében négy ilyenről számolhatunk be.

HOSSZÚ ÉVEK UTÁN ISMÉT FELLÁNGOLT AZ ELLENTÉT A HORDA ÉS A SZÖVETSÉG KÖZÖTT, A HÁBORÚ KIMENETELE PEDIG RAJTUNK MÚLIK.

Az első és talán legfontosabb, hogy megjelentek a játékban az úgynevezett Szövetséges Fajok (Allied Races), melyekből frakcióként 4-4-et kapnak a játékosok. Pontosabban hármat, a negyedikre még egy kicsit várni kell, ehhez ugyanis Exalted reputációt kell elérnünk a játékon belül, ez pedig legalább 2-3 hét „meló". Ilyen faj például az előző kiegészítőben bemutatkozott Nightborne vagy a Highmountain Tauren, melyek választása esetén megismerjük a faj történetét, illetve hozzájutunk az adott képviselő faji képességeihez. A Nightborne-ok például 1 százalékkal nagyobb mágikus sebzést okoznak, valamint az Inscription szakmát jobban művelik, a Taurenekkel bikaszerűen rohamozhatunk, valamint Versatility tulajdonságuk 1 százalékkal több, mint a társaiké.

Aki kicsit is jártas a WoW világában, az tudja, hogy ez bizony nem olyan eget rengető újdonság, legalábbis nem olyan, ami miatt érdemes lenne befizetni 60 nap játékidőt, meg új karaktert indítani, és talán ez így is van. Annyi érdekesség viszont még akad az új fajokkal kapcsolatban, hogy amennyiben Character Boost nélkül felhúzzuk azokat 110-es szintre, kapunk hozzájuk egy pofás páncélkészletet, amit transmogként később továbbvihetünk magunkkal akkor is, ha már jobb felszerelésünk lesz.

AZ AZERI KAPCSOLAT

A Szövetséges Fajok után merüljünk el egy kicsit mélyebbre a WoW tengerében, hiszen a következő újdonság már jóval inkább szól a kitartó játékosoknak, mint a visszatérőknek. Az előző kiegészítőben ugye mindenki meglepődött, hogy kaptunk egy hatalmas erővel bíró fegyvert, egy Artifact cuccot. Ezt a 8.0-s patch érkezésével (ami hetekkel a BfA megjelenése előtt érkezett) szépen kivégezték a készítők, az ereje elszállt. Viszont nem maradtunk hatalmas erejű ereklye nélkül, most minden játékos kap ugyanis egy Heart of Azeroth nevű nyakláncot, ami a cikk elején említett Azerite nevű anyagot igyekszik magába szívni és hasznosítani számunkra. Hogy mit is jelent ez ránk nézve? Nos, a nyakláncunkat, hasonlóan a leszerelt fegyverünkhöz, energiával kell tölteni, amitől az szintet lép.

Minél magasabb szintű a nyakék, annál több úgynevezett Azerite Trait nyílik meg számunkra egyes páncéljainkon (sisak, vállvért, mellvért), melyek további hasznos passzív képességgel látják el karakterünket attól függően, hogy mennyi Azerite-ot toltunk bele már a nyakláncba. Az Azerite tehát az új Artifact Power, ami minden leölt főellenfélből potyog, valamint World Questeken keresztül farmolhatjuk naphosszat. Ez utóbbi persze erősen ellenjavallott, de ki tud ellenállni egy kis Azerite-nak?

Ez a kép nem a játék egyik szereplőjét ábrázolja, hanem Christ, miután rátaláltunk a WoW-ba ölt újabb 10 000 játékórája után.

SZIGETVILÁG

A harmadik legnagyobb újdonság a Battle for Azerothban az úgynevezett Island Expeditions nevű modul, aminek már a címe is sokatmondó: szigeteken portyázhatunk benne. Ez egy háromfős instance-olt terület, ahova azért hajózhatunk ki két társunkkal, hogy Azerite-ot gyűjtsünk a Horda számára. Ehhez minden héten kapunk 3 szigetet, melyek tele vannak veszélyes ellenfelekkel és bányászható Azerite-csonkokkal, a cél pedig az, hogy minél több anyagot begyűjtsünk innen bizonyos idő alatt. Az ellenségünk nem az idő, hanem egy versenycsapat lesz, akik a sziget egy másik csücskéből próbálják megtenni ugyanazt, amit mi, és az a csapat nyer, aki előbb összegyűjti a szükséges mennyiséget.

A sziget élővilága mindig változik, plusz ugye ott van az ellenséges csapat, akikkel simán összefuthatunk, és akkor meg kell küzdeni velük is. Ezt a szigeti veszedelmet játszhatjuk Normal, Heroic és Mythic nehézségi fokozaton, illetve PvP módban is, ahol gyakorlatilag már olyan izgalmas lesz az egész, hogy lélegezni is elfelejtünk majd. Érdekesség ezzel kapcsolatban, hogy ehhez a modulhoz új MI-t is írtak, ami az ellenséges csapat irányításáért felelős. Az Island Expedition tehát nagyon jó móka, de sajnos nem mindenki élvezi annyira. Két-három héttel a megjelenés után már nagyon belassult a játékoskeresője, feltételezésem szerint pedig pár hónapon belül unalomba fullad az egész. Pedig rengeteg hátas, pet és transmog szerezhető innen, szóval remélhetőleg lesznek, akik még télen is kitartanak majd mellette.

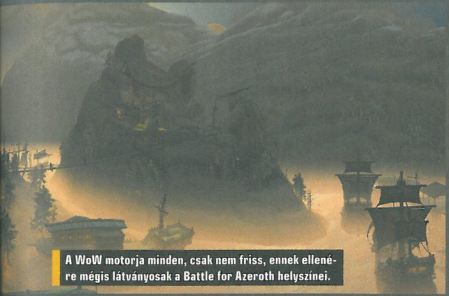
Végezetül pedig hatalmas újdonságként üdvözölhetjük a Warfront nevű játékmódot, ami sajnos a játék megjelenésére még nem került be a programba (szeptember elejére várható), így csak a bétaverzióban látott verzióról nyilatkozhatunk. A Warfront egy 20-fős PvE, azaz játékos-környezet elleni játékmód, amit úgy kell elképzelni, mintha a Warcraft III stratégiai részét ötvözték volna a World of Warcrafttal. A Warfrontban a játékosok feladata az, hogy egy ostromban vegyenek részt. Induláskor egy repülőgépből kiugrunk, földet érés után pedig az első feladatunk az lesz, hogy megtisztítsuk a terepet az ellenségtől.

Ezután megkapjuk a bázisunkat, amit több lépcsőben fejleszthetünk, ugyanúgy, mint az RTS esetében. A fejlesztésekhez és további épületek felhúzásához fát és vasat kell gyűjteni, ehhez pedig bányákat és fatelepeket elfoglalni, hogy az utánpótlás biztosított legyen. Akár be is szállhatunk mi is a favágásba vagy a bányászatba, a lényeg, hogy minél több nyersanyagot szerezzünk, hogy

Hiszti az indulás előtt

Ahogy az lenni szokott, a kiegészítő megjelenése előtt hetekkel már befutottak a játékba az első felvezető tartalmak (mint például a 8.0-s patch), valamint a sztori is elkezdett kibontakozni. Ennek a történetnek a kezdete az volt, hogy a Horda vezetője, Sylvanas lerohanta Darnassust, felégette a Világfát, és ezzel ártatlanok ezreit ölte meg. Upsz. Nos, ez az esemény úgy felkorbácsolta a játékosok idegeit, hogy még a hordások közt is sokan elkezdték használni Twitteren a #NotMyHorde hashtaget, illetve egyesek levették a vállpáncéljukat, hogy ezzel jelezzék, nem értenek egyet vezetőjük döntésével. Bár a történet valóban döbbenetes volt, egyes játékosokat úgy megviselt a dolog, hogy életveszélyesen megfenyegették az írókat. Ez már jóval több gyerekes dacnál, szóval reméljük, a szervereket sosem lövik le. Elképzelni sem merem, mi történne akkor.

Az új helyszínek egymástól teljesen eltérő hangulattal, flórával és faunával rendelkeznek, és hát a kampányaik is különbözőek.



A WoW motorja minden, csak nem friss, ennek ellenére mégis látványosak a Battle for Azeroth helyszínei.

abból további épületeket építsünk, és végül sereget toborozzunk. Közben a játékosok dönthetnek úgy is, hogy inkább harcolnak a hullámokban érkező ellenfelekkel vagy ostromgépekkel, végül pedig, ha közösen sikerül felállítani egy masszív sereget, magunk alá gyűrhetjük az ellent.

VÁLTOZÁSOK SZELÉBEN

Ezek lennének tehát a főbb újdonságok, de természetesen akadnak még érdekességek a programban, melyekről érdemes szót ejteni. Ilyen például a PvP szerverek teljes eltűnése, ugyanis mostantól a PvP egy kapcsoló segítségével választható lehetőséggé alakult – ez a War Mode ON/OFF, aminek a kapcsolóját a Talent képességek mellett találhatjuk. A War Mode bekapcsolása esetén megnő a kapott jutalom a Questek teljesítésekor, illetve néha légi utánpótlást szedhetünk fel, ha jó helyen vagyunk jó időben (hello, PUBG!). Viszont ezzel együtt támadhatók leszünk az ellenséges frakció számára, ami rejt némi esélyt arra, hogy időnk jelentős részét azzal fogjuk tölteni, hogy a holttestünkhöz futkosunk vissza. A War Mode mellett a szintkorlát újabb 10 szinttel tolódott ki, valamint kaptunk egy úgynevezett Number Crunchingot (megint), aminek köszönhetően minden értékünk kisebb lett, kezdve a tulajdonságpontjainktól az Item Levelen át a sebzésünkig.

A kiegészítő új kontinensre visz minket, ami két különálló szigetet jelent, melyek egyikére érkeznek a Hordások, a másikra a Szövetségesek. Ahogy haladunk előre a küldetések közt, úgy kezdünk el át-átjárni a szomszédos szigetekre, ahol az előbb említett War Mode-ban bizony hamar fűbe haraphatunk a túlerőben lévő ellenség miatt. A két sziget 3-3 nagyobb zónát tartalmaz, mindegyik eszméletlen gyönyörű és hatalmas. A BfA kétségtelenül a legszebb expanziója lett a World of Warcraftnak, soha életemben nem loptam annyi képet játékból, mint itt, egész egyszerűen azért, mert nem tudtam betelni a látvánnyal.

EGY MÁSIK OLYAN JÁTÉK SEM JUT ESZÜNKBE, AMI 14 ÉVVEL ÉS 7 KIEGÉSZÍTŐVEL KÉSŐBB IS OLYAN ÉLVEZETES, MINT A WOW.

A világ érdekes, izgalmas, változatos, telistele küldetésekkel, kalanddal, a szintezés pedig ismét olyan, mintha drogosok írták volna drogosoknak – nem lehet betelni vele. Megmaradt a World Quest rendszer, tehát a 120-as szintet elérve farmolhatjuk a felszerelést, a reputációt, az Azerite-ot, plusz ott vannak a szokásos Dungeonök is, melyekből ezúttal 10-et kaptunk induláskor. Visszatér a Mythic Plus is, amivel még nehezebb szinten próbálhatjuk ki a Dungeonöket, de sajnos induláskor sem ez, sem pedig a Raid tartalmak még nem voltak még jelen, így azokat nem tudtam kipróbálni. Mire ezt olvassátok, már mindkettő benne lesz a játékban.

A WoW-ban lassan gyakoribbak az efféle bizarr, mágikus jelenségek, mint a normális, átlagos naplementék.

ÉRTÉKELÉS

A BfA a World of Warcraft történelmének ékköve lett, amit sikerült tökéletesre csiszolniuk az alkotóknak. És a lényeg csak szeptemberben érkezik!

TÁLALÁS	95%
TARTALOM	85%
JÁTÉKÉLMÉNY	95%

PRO

Páratlanul szép, minden a helyén van benne. Kicsit sajnálom is azokat, akik úgy érzik, hogy már kiöregedtek belőle, mert ezért érdemes lenne visszatérni.

KONTRA

Induláskor nem kaptunk Warfrontot, és várni kell pár hetet a további tartalmakra.

92%

NINCS JOBB DROG

Szóval a BfA úgy néz ki, mint egy tökéletesre csiszolt World of Warcraft, ami egyszerre tartalmazza az eddig bevált elemeket, és olyan újdonságokat, amikért érdemes kitartani mellette még hónapokig. Tény, hogy kicsit olyan, mintha újra a Legionben lennék, amit talán a World Questeknek köszönhető, de úgy vélem, hogy pont annyit tartottak meg a régebbi elemekből, mint amennyire szükség volt. Viszont egyelőre ez még kicsit kopár. Igen-igen, tudom, a további patchekkel érkeznek majd további tartalmak, de azokról még nem tudok komolyabban nyilatkozni, mert még nincsenek a játékban.

Persze nem panaszkodom, bőven van mit csinálni most is, hiszen a szakmákat is fel kell húzni, no meg a PvP-t is kerültem még, reputációt is kéne hajszolni, de jelenleg még kicsit üresnek érzem a világot. Természetesen biztos vagyok abban, hogy a későbbi tartalmakkal sem lesz gond, és ezek még értékesebbé teszik majd a kiegészítőt, ezért az értékelésnél a pontszám a sokéves tapasztalatom eredménye lett. Igen, ez a kiegészítő tényleg ennyit ér. Bár megelőlegezett értékelésről van szó, bízok az alkotók profizmusában, amiben eddig sosem kellett csalatkoznom.

WE HAPPY FEW

CSAK VIDÁMAN!

[IRTA BRYCE] **Egy sikeres Kickstarter-kampányt, egy sikeres kiadótalálást és egy sikeres felvásárlást követően végre megérkezett a disztópikus Angliában játszódó We Happy Few, hogy bebizonyítsa: csak attól még nem lesz jó egy játék, mert egyedien néz ki.**

Bárki megmondhatja a szerkesztőségben, hogy én bizony vártam a kanadai székhelyű Compulsion Games két évvel ezelőtt bejelentett programját, a We Happy Few-t (a továbbiakban csak WHF), amitől egy, a BioShock-szériához mérhető művet vártam – vagy legalább egy tűrhető próbálkozást, mely épkézláb történettel és normális játékmenettel operál. Maga a fejlesztés eredetileg Kickstarteren kapott erőre, ahol szép summát halmozott fel a támogatóktól, majd ezután Steamen indult korai hozzáférésben, eredetileg jóval barátságosabb 30 eurós árcímke mellett, ahol kipróbálható volt a játék egy kezdeti változata – ezt nekem is volt szerencsém megtenni, és egész bizakodó lettem a programmal kapcsolatban, még ha nem is tetszettek annyira a beleszuszakolt túlélőelemek. Aztán némaságba burkolóztak a fejlesztők, hogy közel egy év múlva bejelentsék frissen köttetett partnerségüket a Borderlands-szériáról ismert Gearbox Software-rel, akik nemhogy vállalták a játék kiadását, de a fejlesztésbe is beszálltak némi pénzzel, hogy egy igazi AAA-kategóriás címként jelenjen meg a WHF, aminek az első negatívabb mozzanata a 60 eurós árcímke lett.

ADATOK

KIADÓ
Gearbox Software

FEJLESZTŐ
Compulsion Games

MŰFAJ
akció-kalandjáték

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.10.

ÁR
Steamen 59,99 euró (kb. 19 500 Ft).

GÉPIGÉNY
Hárommagos, 2.0 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce 460 GTX VGA, 6 GB HDD.

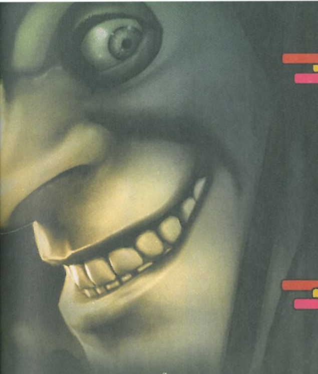
Hé, haver! Jó a hátsód. Bár azt nem értem, miért van az arcod alatt. Mondjuk a játékot ismerve a helyén is lehetne, így azért csak jobb.

A 2018-as megjelenés vészesen közeledett, így a csapat marketinges része is rákapcsolt. Megtudtuk, hogy a történet során három karaktert fogunk irányítani, maradnak a procedurálisan generált pályák és a túlélőelemek, illetve, hogy az eredetileg PC-re, majd végül Xbox One-ra is bejelentett cím PS4-en valóban nem látja meg a napvilágot. Pár hónappal a premier előtt robbantotta a Microsoft a hírt, hogy több stúdiót is felvásároltak, köztük a compulsionös srácokat is, mivel elmondásuk szerint beleszerettek az általuk fejlesztett programba. Aztán végül, közel kétévnyi fejlesztés után megjelent a játék, és szinte biztos vagyok benne, hogy a nagy kiadók vezetői csak többmaréknyi Joy elfogyasztása után gondolhatták úgy, hogy Compulsion Games megérdemelten kap ekkora bizalmat. Lássuk, hogy miért!

„FUSSATOK BOLONDOK!"

Történetünk egy alternatív Angliában játszódik, ami a II. világháborúban nem kapott segítséget az Egyesült Államoktól, így semmi akadálya nem maradt a náci Németország „Oroszlánfóka" hadműveletének, ami lényegében az Egyesült Királyság inváziójáról szólt. A britek ellenállását sikeresen leverték, a gyermekeket elhurcolták az anyaországba, a hátra maradtak meg a keserű sorsukkal való szembenézés helyett a Joy nevezetű drog felé nyúltak, amitől nemcsak, hogy boldogok lettek, hanem a fájó emlékektől is megszabadultak. A játék helyszínéül szolgáló Wellington Wells a hatvanas évekre teljesen elszigetelődött, és önálló technikai fejlődésbe kezdett, így spéci robotok és biztonsági rendszerek színesítik a városokat, amikre a Downerek

A We Happy Few lehetett volna BioShock, de még eredeti változatában lévő No Man's Sky sem lett. Újabb nagy csalódás a listán.



AZ OROSZLÁNFÓKA HADMŰVELET

1940 júniusában Nyugat-Európa Hitler lábai előtt hevert. Az utolsóként harcoló Nagy-Britannia – immár Winston Churchill vezetésével – elutasított minden náci békeajánlatot, így Hitler, még annak az évnek a júliusában elrendelte az invázió előkészítését, ami végül sosem jutott túl a tervezési fázison. Augusztusban a Hermann Göring által vezetett Luftwaffe támadásba lendült, céljuk a Brit Királyi Légierő elpusztítása, és a La Manche csatorna valamint Dél-Anglia légterének az uralma volt.
A négy hónapnyi szüntelen hadakozás – ami az Angliai csata néven vonult be a történelembe – végül a Luftwaffe kudarcával zárult, így Hitler „határozatlan időre" elnapolta a hadműveletet.

miatt van szükség. Ők azok, akik megtagadják a Joy használatát, akik inkább halnak éhen és élnek a lebombázott házak között, semmint hogy lemondjanak emlékeikről és önállóságukról. Egyik főszereplőnk, a cenzori hivatalban dolgozó Arthur már a játék legelején a Downer-kategóriába kerül, mikor is szembekerül egy régi újsággal, amin ő és rég elfelejtett testvére szerepel. Innen egyenes út vezet a Joy szedésének megtagadásához, majd a gyógyszer által elferdített valóság igazi arcával való szembesüléshez, ami összesen kb. 10-15 percét teszi ki a programnak – és itt még nem is sejtük, hogy ez a bő negyedóra a játék fénypontja, mert innen csak rosszabb lesz.

UNALOM A KÖBÖN

Papíron egy belső nézetes játékkal van dolgunk, amiben ha konfrontációra kerül a sor, akkor vagy közelharci fegyverekkel, vagy pedig ügyességünket kihasználva, lopakodva szabadulunk meg üldözőinktől. A problémák már itt kezdődődnek, ugyanis ezek közül a program egyik aspektusa sincs rendesen kidolgozva. A harcrendszer minimalista és suta, ami főleg a harcok egysíkúságát eredményezi, hiszen egyetlen támadás és védekezés gombunk van, amit csak a karakterünk állóképessége árnyékolna be, de ellenfeleink veszélyesen ostobák, így egyedül szinte sosem fognak gondot okozni. Ha nem akarunk bajlódni velük, akkor lehetőségünk van elsurranni mellettük, ami megint fájóan egyszerű lett, mivel csak egy – ismétlem EGY – fajta bokorban tudunk elbújni, na meg egyféle szemetesládában; nem mintha a diplomás ellenfeleinket érdekelné, hogy olykor véletlenül belefutnak egy szörnyethalt

ÉRTÉKELÉS

Nincs annyi Joy a világon, amennyi eltudná feledtetni velem ezt a hatalmas csalódást.

TÁLALÁS: **62%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **53%**

PRO
Ígéretes koncepció, pazar szinkronnal, egy érdekes történettel...

KONTRA
...amit megöl a monoton játékmenet, a borzalmas harc és lopakodás, mindezen pedig a technikai problémák tömkelege sem segít. Sőt, úgy összességében félkésznek érződik az egész, meglehetősen túlárazott formában.

55%

társukba. Szóval hiába próbálják a fejlesztők azzal színesíteni a játékot, hogy elvileg többféleképpen is megoldhatunk egy problémát, ez sajnos játékmenetileg nincs támogatva. Már a küldetések által sem, de van, hogy a pályák sem teszik lehetővé, aminek oka, hogy a kanadai srácoknak látványosan fogalmuk sem volt a „koherens pályatervezés" fogalmáról – procedurális generálás, ugye.

A WHF játékmenetéről nem egy kezdő csapat korai botladozásai jutnak eszünkbe, hanem egy olyan brigádé, aminek tagjai magasról tojtak a program ezen „felesleges" aspektusaira. Hiába pakoltak bele egy fejlődési rendszert, ami annyiban könnyíti meg az életünket, hogy a már előbb említett opciókat egyszerűsíti számunkra, azaz erősebbet tudunk ütni, nagyobb életerővel rendelkezünk stb., ha emellett visszaköszönnek a korai változatból ismert túlélő elemek, szóval mindig figyelnünk kell arra is, hogy nehogy éhen haljunk vagy kiszáradjunk. Továbbá fontos része lesz a programnak a kraftolás, aminek a segítségével a pályán elszórt vacakokból tudunk magunknak fegyvert, illetve egyéb tárgyakat gyártani – persze csak ha rendelkezünk a gyártáshoz szükséges anyagokkal és tervrajzzal, amit hol a fejlesztők vágnak hozzánk, hol pedig küldetések után kapjuk meg őket. A küldetések hiába akarják elhitetni veled, hogy többféleképpen megoldhatóak, a valóság az, hogy a feladat mindig egy fix opcióra fog rákényszeríteni, így a szabadság ezen illúziója is gyorsan tovaszáll. Azé a szabadságérzeté, amin a félig-meddig nyílt pályák sem segítenek, mivel a játékiparban példátlan módon (szerintem) először bízták a megtervezésüket egy algoritmusra, pusztán azért, mert a csapatnál lusták voltak normális területeket összedobni. Más magyarázatom nincs, a játékmenethez konkrétan

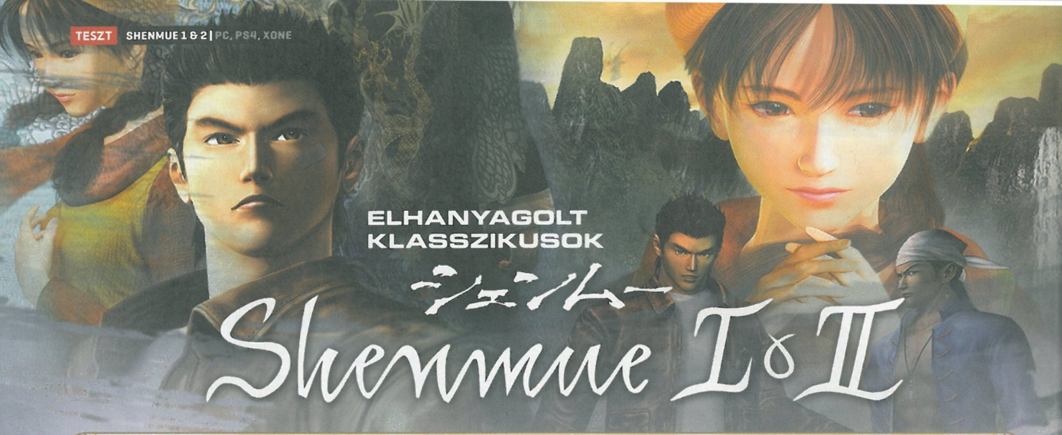
semmit nem tesznek hozzá a random pályák. Az alapötlet jó, csak úgy néz ki, hogy minden kreatív arc az írószobában dolgozott, míg a fejlesztők két év alatt nem jöttek rá, hogy hogyan lehetne ebből az alapötletből egy élvezetes játékot készíteni, vagy legalább a jelenlévő tengernyi bugot kiirtani.

TRAGIKOMÉDIA

Azt azért el kell ismernem, hogy sikeresen lőtték be a játék technikai oldalát, hiszen remekül passzol a gyenge játékmenethez. A külterek még csak-csak kinéznek valahogy, de még ott is sűrűn találkozunk ismétlődő objektumokkal, vagy csak szimplán fantáziátlanságra utaló pályarészekkel. Ám a belső terek csapnivalóan ocsmányak lettek, amiken a városokat benépesítő, visszataszító emberek sem sokat segítenek – akiket egyébként csak a kimagaslóan jó szinkron ment meg a kárhozattól. Cserében viszont az fps-szám is folyamatosan ingadozik, ami – ahogy a fenti alapján is láthatjátok – szinte már nevetséges.

A We Happy Few-ban minden megvolt, hogy a következő BioShock legyen belőle, de egyszerűen a compulsionos srácok képtelenek voltak élvezhető játékot készíteni az amúgy ígéretes alapötletből. Persze minden látványosan trehány részétől eltekintve még mindig tekinthetnék egy szokatlan indie címként a játékra, de az ezért elkért 60 euró és az ígéretek nem egy független próbálkozást, hanem egy AAA-s programot sejtettek. A történet miatt érdemes lehet egy próbát tenni vele, de csak egy masszív leárázást követően. Addig mind jobban járunk, ha beveszünk egy Joyt, és boldogan elfelejtjük az idei év eddigi legnagyobb csalódását.

Vannak érdekes részek és jó pillanatok, de ezért a pár helyszínért és élményért tényleg felesleges ennyi pénzt elkölteni.



ELHANYAGOLT KLASSZIKUSOK

シェンムー Shenmue I & II

[ÍRTA STEELSAINT] **A Sega elhatározta, hogy több kultikus címét is kiadja PC-re, ennek a döntésnek az eredményeként pedig megszületett az eredetileg Dreamcastre készített Shenmue 1 és 2 felújított változata. A kérdés csak az, vajon most is megállja a helyét a játék?**

A Shenmue 1 és 2 még 1999-ben illetve 2001-ben jelent meg Dreamcastre, amit nem sokkal később, 2002-ben egy xboxos port is követett. Bár mindkét játék kedvező kritikákat kapott, és egy igen hűséges rajongói bázist is sikerült kiépíteniük maguk köré, sajnos pénzügyileg már nem teljesítettek ilyen jól, és ez a sorozat jövőjére is alaposan rányomta a bélyegét. Aztán a Sega idén áprilisban bejelentette mindkét program felújított, korszerűsített változatát PC-re, PS4-re és Xbox One-ra, augusztus 21-én pedig meg is jelent a Shenmue I & II, mely 35 eurós áron kínálja nekünk a két kultjátékot.

A BOSSZÚÁLLÓ

A Shenmue-játékok főhőse Ryo Hazuki, egy fiatal japán harcművész, aki egy nap arra tér haza, hogy a dojóját megtámadták, nem sokkal később pedig végig kell néznie, ahogy apját hidegvérrel meggyilkolja egy kínai férfi, Lan Di. A támadók egy rejtélyes ereklyéért, a Sárkány Tükörért jöttek, és amint ezt megszerzik, már távoznak is. Ryo természetesen ezt nem hagyja annyiban, és utánuk ered, hogy kideríthesse, mégis kicsoda Lan Di, miért ölte meg az apját, és mire kell neki a titokzatos Sárkány Tükör.

A Shenmue 2 az elődje közvetlen folytatása, így lényegében a történetük is azonos, ennek megfelelően a második epizód ott veszi fel a fonalat, ahol az első abbamaradt. Míg a Shenmue 1-ben elsősorban még Jokoszuka városában bolyongunk, a gyilkos Lan Di után kérdezősködve, addig a Shenmue 2 már a mozgalmasabb Hongkongban játszódik, ahol egyre mélyebbre kell ásnunk az alvilági körökben, miközben a helyi harcművészek segítenek nekünk kideríteni, hogy pontosan miért kellett apánknak meghalnia.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
D3T

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.21.

ÁR
Steamen 35 euró (kb. 11 300 Ft)

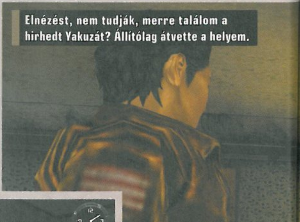
GÉPIGÉNY
Intel Core i3-560/ AMD FX-4300 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 650 Ti/Radeon 6990 VGA, 30 GB HDD.

EGY MESTERDETEKTÍV SZÜLETÉSE

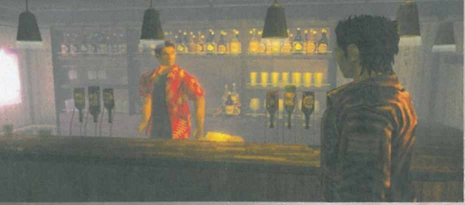
Stílusát tekintve mind a Shenmue 1, mind a Shenmue 2 olyan akció-kalandjáték, melyben a szerepjátékos elemek keverednek a nyílt világgal és a harcművészetekkel. A legfontosabb rész mindkét epizódban a nyomozás, ez pedig a gyakorlatban azt jelenti, hogy be kell járnunk az épp elérhető helyszíneket, és addig kérdezősködni az embereknél, amíg rá nem bukkanunk valakire, aki tudja, amire kíváncsiak vagyunk. Az aktuális feladatunkat és a frissen kiderített információkat főszereplőnk mindig gondosan felvési a noteszébe, ezt bármikor meg is nézhetjük, hogy aztán a nyomok alapján eldönthessük, kit keresünk fel következőnek.

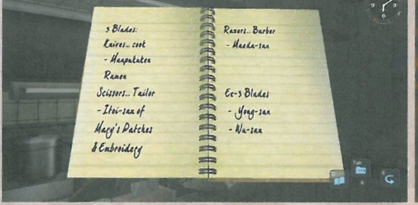
Ami viszont eléggé inkonzisztens, az az információ adagolása. Van, hogy a szereplők igen gondosan és többször is a szánkba rágják, hogy mit kell csinálnunk, ha tovább akarunk haladni a nyomozásban, de olyan helyzet is akad, amikor abszolút semmi nyomot nem kapunk, hogy mégis merre kéne folytatni. Ilyenkor az lehet talán a legjobb stratégia, ha leszólítunk mindenkit, aki szembejön, hátha belebotlunk az illetőbe, aki tud valamit. Általában az árusok azok, akiknél mindenképpen érdemes próbálkozni, a legtöbb járókelő ugyanis vagy lepattint minket, vagy nem tud semmit.

Ha pedig nagyon ráunnánk a nyomozásra, egy csomó minijáték is vár ránk. Kipróbálhatjuk például a helyi játékterem felhozatalát, szkanderezhetünk, versenyezhetünk targoncákkal, de szerencsejátékokban is kipróbálhatjuk magunkat. Minden nap elején



Elnézést, nem tudják, merre találom a hírhedt Yakuzát? Állítólag átvette a helyem.





De hol a folytatás?

A Shenmue 2 befejezését látva adja magát a kérdés, hogy miért nincs folytatás? A sorozatot négyrészesre tervezték, azonban az első két epizód gyenge teljesítménye miatt a harmadik már nem tudott elkészülni. Végül tizennégy évnyi várakozás után 2015-ben Ju Suzuki Kickstarter-kampányt indított, mely rekordgyorsasággal megszerezte a kitűzött összeget, és a legtámogatottabb játék lett a Kickstarter történelmében. Sajnos a munkálatok még innentől kezdve is akadoztak, a megjelenést többször is el kellett halasztani, most már viszont nagyon úgy tűnik, hogy célegyenesbe került a Shenmue 3, és valamikor 2019-ben meg is jelenhet.

ötszáz yennyi költőpénzt kapunk házvezetőnőnktől, ezt verhetjük el a továbbiakban, de persze akár spórolhatunk is, ha ahhoz van kedvünk. Ha pedig az adott napon végeztünk mindennel, mehetünk is haza, ahol még edzhetünk, hogy növeljük az egyes mozdulataink erejét, mielőtt nyugovóra térnénk.

AZ ÖKÖL LEGENDÁJA

Mivel főhősünk gyakorlott harcművész (egész pontosan a dzsúdzsucuban jártas az úriember), ezért nem olyan meglepő, hogy mindkét játékban elég fontos szerep jut a verekedéseknek. Akad, amikor Quick Time Eventek segítségével rakhatunk rendet az ellenfelek között, ilyenkor elég csak a megfelelő ritmusban megnyomni a gombokat, de természetesen szabad harcban is lehetőségünk lesz elkenni nem egy rosszarcú száját.

Igazából ezen a téren abszolút nem érheti szó a ház elejét. A Shenmue harcai pörgősek és élvezetesek, és ha egyszer beletanulunk az alapokba, igen jó bunyókat lehet csapni. Alapvetően különféle ütésekkel és rúgásokkal eshetünk neki az ellenfeleinknek, azonban ha ügyesek vagyunk, akkor megragadhatjuk, majd egy dobással vagy egy kézfeszítéssel a földre is vihetjük őket. Ha pedig valaki esetleg tanult harcművészetet, azért nem egy ismerős fogást, technikát felfedezhet a játékban.

EZ A VÁROS ÉL

Annak idején a Shenmue minden idők legdrágábban fejlesztett címének számított a maga 70 millió dolláros költségeivel (bár a játék atyja, Ju Suzuki, egy interjúban elmondta, hogy ez az összeg a valóságban „csak" 47 millió dollár volt), és ez meg is látszik, mikor a városban sétálunk. A fejlesztők nem aprózták el a nyílt világ

ÉRTÉKELÉS

A Shenmue 1 & 2 érdekes és izgalmas egyvelege a nyomozásnak és a verekedésnek, melyben ráadásul egy igen alaposan kidolgozott nyílt világ is helyet kapott.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Alaposan kidolgozott nyílt világ, tökéletes retró hangulat.

KONTRA
Az irányítás billentyűzettel nehézkes, az információadagolás helyenként inkonzisztens.

80%

Verekedésből bizony nincs hiány, és szerencsére remek harcrendszer mellett lehet ellátni a rendetlenkedő gazfickók baját.

megalkotását. Igaz, a legtöbb helyen nem tudunk töltés nélkül pár utcánál többet bejárni, viszont ezek az utcák szó szerint nyüzsögnek az élettől.

A játéknak van egy belső órája, amit mi magunk is láthatunk a képernyő jobb felső sarkában, ez alapján változnak dinamikusan a napszakok, és ami sokkal érdekesebb, a mellékszereplők is ehhez igazítják a viselkedésüket. Ha például épp egy bolt előtt állunk, amikor az bezár, akkor végignézhetjük, ahogy a tulaj lehúzza a rolót, utána pedig kijön az utcára, és megy a dolgára. Ha kíváncsiak vagyunk, akár követhetjük is a karaktereket, van, aki egyből hazamegy valamelyik lakóházba, de olyan is akad, aki előtte még betér egy étterembe.

Ebben az egész rendszerben igazából csak az a bosszantó egy kicsit, hogy az óra akkor sem áll le, amikor a naplónkat olvassuk, vagy a beállításokat nézzük, így simán lehet, hogy azért zár be valami fontosabb helyszín az orrunk előtt, mert túl sokat szöszöltünk a menüben. Az egyes mellékszereplők útjának, napi rutinjának kiismerése már csak azért is jó ötlet lehet, hogy tudjuk, merre kell őket keresni, ha esetleg kérdésünk lenne hozzájuk.

Nekünk nincs kötött menetrendünk, oda megyünk, és azt csinálunk, amit csak szeretnénk, azonban azt nem árt számításba venni, hogy ha későn érünk haza, akkor azt bizony szóvá fogják tenni. Engem például teljesen meglepett, mikor egy hosszasabb kimaradás után a házvezetőnő a maga visszafogott, udvarias módján lekapta Ryót a tíz körméről, amiért az későn ért haza, és megkérte, hogy többet ilyet véletlenül se csináljon.

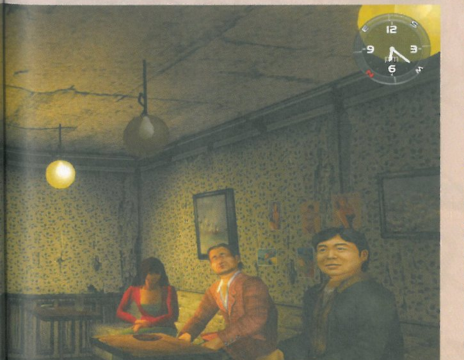
HELYENKÉNT FAPADOS JÁRAT

Bár a felújítás keretein belül a Sega nemcsak a grafikáját javította fel mindkét játéknak, hanem belenyúltak például a felhasználói interfészbe és a harcrendszerbe is, azért helyenként még így is érződik, hogy ezek a játékok már majdnem húszévesek. Érdemes például alaposan odafigyelni arra, hogy nincs jelen a megszokott automatikus mentés, valamint az irányítás is meglehetősen nehézkes, legalábbis billentyűzettel. Ennek megfelelően én azt javasolnám, aki csak tud, kontrollerrel vágjon bele a játékba, úgy azért sokkal kezelhetőbb lesz minden.

Igazi klasszikusok, amik komoly hatással voltak a nyitott világú kaland- és akciójátékokra. Persze ma már sokkal jobbak is akadnak a piacon.

A NAGY VISSZATÉRÉS?

A Shenmue 1 & 2 két régi kultjáték feltámasztása, enyhe modernizálása. Bár az irányítása billentyűzettel nem a legjobb, illetve helyenként az információadagolás is kicsit akadozik, ennek ellenére abszolút élvezhető darab, bár elsősorban azoknak lehet érdekes, akik nem bánják a sok párbeszédet, járkálást és nyomozást.



SZELLEMEK A PALACKBÓL

PHANTOM DOCTRINE

[ÍRTA WILSON] A PHOENIX POINT ÉS A XENONAUTS 2 MELLÉ ÚJABB JÁTÉK LOPAKODOTT BE, HOGY ELNYERJE AZ SRPG-RAJONGÓK SZERETETÉT ÉS SZÍVÉT – SZÓ SZERINT, HISZEN A PHANTOM DOCTRINE-BAN KÉMEKET IRÁNYÍTVA KELL A TITKOS HÁBORÚRÓL MIT SEM TUDÓ EMBERISÉGET MEGMENTENI.

Nyolc év elteltével is elfeledett klasszikusként hivatkozni az Alpha Protocolra több dolgot is jelenthet: magas fokú toleranciát, delúziót, őszinte rajongást, vagy épp teljes kiéhezettséget. Hiszen az Obsidian hányattatott sorsú, tűzön-vízen átment kém RPG-je a csillagokat is leígérte az égről, hogy aztán több halasztást követően, a saját ambíciójának súlya alatt nyögve gyakorlatilag már haldokolva vonszolja ki magát a piacra. Az Alpha Protocol bukása és kultstátusza persze egy olyan sztori, amit már nagyon sokan, nagyon sokszor megírtak, de ennyi év távlatából elsősorban témája miatt lehet újra és újra hivatkozni rá. Kifejezetten a kémkedéssel és az ehhez kapcsolódó univerzummal foglalkozó, realisztikusabb videojáték ugyanis azóta is kevés készült, annak ellenére, hogy a téma adja önmagát, és annyi módon, annyi műfajban lehet hozzá közelíteni, hogy egyszerűen érthetetlen, miért bánnak vele mostohán, és miért mindig olyanok vetik rá magukat, akiknek sokkal több vesztenivalójuk van egy sikertelen játékkal, mint azoknak, akiknek egy mellényúlás csak annyira fájdalmas, mint térddel belerúgni egy ajtóba.

HINNI AKAROK

Hiszen a Phantom Doctrine-t jegyző CreativeForge Games eddig egyetlen játékot követett el: az XCOM-os formulát egy természetfeletti western csomagolásába bújtató Hard Westet, amely három évvel ezelőtt, az XCOM-láz csúcsán tudott több új ötletet is felvonultatni egy tartalmas és megdöbbentően bőkezű letölthető tartalommal megfejelve. Egy sikeres debütálást simán követhetett volna egy biztonságos folytatás is, de a csapat inkább más irányba, egész pontosan más korszakba masírozott tovább, a könyörtelen nyugatot új égtájakra cserélve.

Habár ez nem teljesen pontos, hiszen a történet pont a nyugat és a kelet harcáról szól, méghozzá a nyolcvanas években, a hidegháborús korszak utolsó évtizedében, amikor a gazdasági és katonai úthenger Egyesült Államok egyre aktívabban gyakorolta befolyását az évről évre mindinkább egyre jobban ingadozó Szovjetunióval szemben. Ez a kémtörténet viszont nem is kizárólag a két szupernagyhatalomról és az alájuk dolgozó legnagyobb ügynökségek, a CIA és a KGB párharcáról szól, hanem egy olyan, az egész világot behálózó titkos szervezetről, a Beholder Initiative-ról, amely minden oldalt kijátszva próbál befolyáshoz jutni, olyan terrortámadások és titkos incidensek révén, melyek annak idején vagy tényleg megtörténtek és elértek a nyilvánossághoz, vagy amelyek csak a fantáziavilágban, esetleg az összeesküvés-elméletek rajongóinak közösségeiben keltek szárnyra. Ez a kétpólusú konfliktus ráadásul két oldalról is átélhető, hiszen a kampány elején vagy egy ex-CIA, vagy egy ex-KGB ügynökként kezdhető meg a Beholderrel szembeni hadjárat.

ADATOK

KIADÓ
Shepherd Entertainment

FEJLESZTŐ
CreativeForge Games

MŰFAJ
sRPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.14.

ÁR
Steamen 40 euró (kb. 12 900 Ft)

GÉPIGÉNY
Intel Core i3-2100/ AMD Phenom II X4 965 CPU, 6 GB RAM, GeForce GTX 550 Ti/Intel HD 620/ Radeon HD 5770 VGA, 35 GB HDD.

1V1

Függetlenül attól, hogy melyik oldal is kerül kiválasztásra, a sztori egyáltalán nem a PD erőssége: bár hosszát 40 óra körülire taksálják, ennél már jóval korábban elveszíthető az érdeklődés a kifejezetten gyenge történetvezetés miatt, amely nemcsak országról országra dobál az egymást követő missziókban, de kidolgozatlan vagy személyiséggel nem rendelkező figurák tömkelegét vonultatja fel, akikről rögtön tudni kéne, pontosan kicsodák, vagy miért is van fontos szerepük. A PD mentségére legyen mondva, hogy nem fél a lehető legmélyebbre ugrani

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÉZZ BE!

Az ablakoknak és az üvegajtóknak a pályákon nem csak látványszerepe van: ezen keresztül te és természetesen az ellenfelek is észrevehetnek. Mielőtt belépnél egy beláthatatlan terembe, minden esetben előtte kívülről derítsd fel a terepet, hiszen bárhol és bármikor belefuthatsz vagy egy fegyveres őrbe, vagy egy olyan NPC-be, aki azonnal riaszt mindenkit a közelben, és úgy lőttek a lopakodásnak és a kémkedésnek...

FEL! TÁMADUNK!

Az ablakok mellett nem árt az sem, ha a biztonsági rendszerekről is gondoskodsz, mielőtt ténylegesen is nekivágsz az aktuális feladat teljesítésének. Járd alaposan körbe a helyszínt, és lehetőség szerint kapcsold ki a kamerákat, lézerfalakat, mielőtt az egész csapatot beküldöd. Inkább tölts el egészségtelenül sok időt a felkészüléssel, minthogy egyenesen a halálba masírozz a felkészületlenséged miatt...

LÁTHATATLANUL

A lopakodás terén az a karakter a legsikeresebb, akinél sikerült maximális szintre tornászni az álcázás képességét. Ebben az állapotban gyakorlatilag szabadon lehet közlekedni, és ezt kihasználva teljes egészében felderíthető a térkép: kikémlelhető az ellenfelek, a nyomok és az objektívák helyzete. Az igazán félősek ezen információk birtokában a misszió újrakezdésével csalhatnak is kicsit...

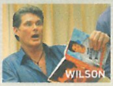
a nyúl üregébe – a két oldal nemcsak hogy külön átvezetőket és sztorielemeket kínál, de a történet befejezése után megnyílik egy bővített kampánymód is, amely exkluzív küldetésekkel és jelenetekkel töm ki korábbi hézagokat, vagy bont ki korábban csak említés szintjén felvonultatott elemeket a Cabalról és gaztetteikről.

Teszi mindezt egy, a csapathoz a lehető legközelebb álló műfajban, hiszen a Hard Westhez hasonlóan azért alapvetően a Phantom Doctrine is egy körökre osztott taktikai szerepjáték, közismertebb nevén XCOM-klón, ahol egy bázist, a küldetések során pedig egy csapatot kell menedzselni, és előre meghatározott feladatokat teljesíteni ellenfelektől hemzsegő, minden esetben ellenséges területen. Csakhogy ez a terület ezúttal maga a Föld, és minden elképzelhető ország, Irántól kezdve az Egyesült Államokon át egészen Japánig, a csapat pedig nem megszálló űrlényekkel kénytelen hadakozni, hanem a saját befolyását növelni kívánó kémekkel és az őket irányító nagyhatalmakkal.

LŐRINC & LŐRINC

Mindennek a középpontja természetesen maga a bázis, amely kezdetben csak pár teremből áll, de később egy gigantikus komplexummá fejleszthető. Itt zajlik tulajdonképpen minden: itt lehet új ügynököket toborozni, a már meglévőket továbbképezni és felszerelni, missziókat indítani, kutatásokat levezényelni, és egyéb kémtevékenységeket végezni. Ezek mindegyike viszont a legértékesebb nyersanyagba kerül: időbe. A bázis ebből fogyasztja a legtöbbet, hiszen az égvilágon mindenre várni kell, minimum órákat, sokszor viszont napokat, és eközben az ellenfél sem ül tétlenül. Szerencsére nekünk sem nagyon kell, hiszen a világtérképen folyamatosan újabb és újabb pontok jelennek meg – ezek minden esetben olyan városok, ahol rivális ügynökök követhetők vagy fülelhetők le, előörsök alapíthatók,

ÉRTÉKELÉS



A Phantom Doctrine egy sokszor frusztráló, néha feleslegesen komplex, mégis hangulatos kémthriller, amely legalább annyit merít az XCOM-ból, mint az elfeledett Silent Strike-ból. Remek játék, de megszeretni valóságos küzdelem.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Pazar tálalás, hangulatos kémelemek sokasága, kifejezetten jó lopakodás, gazdag bázisfejlesztés.

KONTRA

Frusztráló harc, követhetetlen és gyatra sztori, feleslegesen elnyújtott missziók.

77%

szabotázsakciók és támadások indíthatók, esetleg olyan bizonyítékok zsákmányolhatók, melyek egy újabb konspirációt segíthetnek felgöngyölíteni.

A Phantom Doctrine-ban ezek az összeesküvések aktív szerephez is jutnak egy nyomozószoba révén, ahol egy parafatáblára kerülnek fel az aktuális ügyhöz tartozó akták, mikrofilmek, levelek és egyéb bizonyítékok. Ezekben kell megtalálni azokat a kulcsszavakat, melyek egy emberre, szervezetre, incidensre utalnak. Ha ezekből sikerül eleget találni, és meglelni közöttük a kapcsolatot, az adott ügy felgöngyölítésre kerül, és mehetünk tovább a következőre. Bár ez az első pár alkalommal kifejezetten érdekes és izgalmas, nagyon rövid időn belül kiderül, hogy extrémen önismétlő, és ami rosszabb, követhetetlen és szinte értelmezhetetlen.

A hegynyi mennyiségű kódnév azt sejteti, hogy ez mind része a PD szerteágazó narratívájának, de valójában olyan, mintha valaki átküldte volna egy iratmegsemmisítőn a hidegháború összes elméletét és dokumentumát, és aztán a még olvasható darabokból csinált egy feladványt, amely mindig egy szókollázsba torkollik.

> Az igazat megvallva oka van annak, hogy az efféle játékok idővel kimentek a divatból: nehéz megszeretni őket.

Y-COM

Szerencsére a tényleges missziók már sokkal jobbak, ahol egy XCOM-játékos azonnal otthon érezheti magát, okosan menedzselve az akciópontokat, keresve a térkép stratégiai fontosságú pontjait, mindent megtéve a siker érdekében. A Phantom Doctrine itt működik a legjobban, a lopakodás, az osonás, a klasszikus kémkedés kifejezetten pazar, csakhogy amint lebukik egy ügynök, elszabadul a pokol, és szétesik az egész. Egyrészt a térképen, érthetetlen módon mindenki azonnal tudja minden ügynök helyzetét, másrészt maga a harc nem a legkielégítőbb. Az ellenfelek a leglehetetlenebb szögből, akár több épületnyi távolságból is gond nélkül el tudnak találni, másrészt a számtalan alrendszer miatt feleslegesen hosszúra tudnak nyúlni a konfliktusok.

A Phantom Doctrine ennek ellenére egy kifejezetten komplex, maximálisan hangulatos, de hibáktól hemzsegő új képviselője az XCOM-nevével fémjelzett műfajnak, amely egy masszív frissítéssel és egy kellőképpen tartalmas kiegészítővel méltón mutathat be egy olyan témát, amellyel legalább annyira mostohán bánnak, mint az emberekkel a kémek világában. Na, de aki farkasok közé merészkedik...

ÜTÉSVÁLTÁS

Gyakorlatilag nincs olyan őr, akit ne lehetne szimplán leütni, ez azonban csalóka csodafegyver: amint egy fontos személy, például egy őrjáratozásra parancsolt figura eltűnik, társai azonnal a keresésére indulhatnak, és nemcsak annak testét/tetemét fedezhetik fel, de az őt elintéző ügynököt is. Mielőtt tarkón vágnál valakit, mérlegelj: tényleg nem tudod kikerülni? Biztos, hogy nem fogsz lebukni emiatt?

KETTESÉVEL

A lebukás veszélyét csökkentendően ajánlott minden térképen párosával használni az ügynököket, azaz lehetőség szerint ajánlott ritkán egyedül hagyni őket. Rajtaütés esetén így a csatákban sokat nő a túlélés esélye, arról nem is beszélve, hogy mennyire jól ki tudják egymást egészíteni az eltérő felszereléssel és képesítéssel rendelkező karakterek. Egy szanitéc és egy tank szinte bármilyen helyzetben megállja a helyét!

MENEKÜLÉS

Amikor teljesítetted az elsődleges küldetésed, nyugodtan hazaindulhatsz. Mielőtt azonban behívnád a menekülőjárművet, mérd fel alaposan, hogy mennyire vagy távol a kijárattól. A kijutást biztosító alkalmatosság három kör alatt ér csak a helyszínre, és ha közben az ellenfél riadót fúj, a helyzete ismertté válhat, és így szinte lehetetlenné válik a menekülés. Ráadásul a távozáshoz ajánlott mindenkinek odajutnia...

KIKÉPZÉS

A bázison, a missziók között lehetőség van az ügynökök fejlesztésére és továbbképzésére. A szintlépés során megszerezhető képességeket nem kell ecsetelni, a fegyverek terén való jártasság viszont már nagyobb odafigyelést igényel, hiszen ezáltal alapvetően változtatható meg az adott személy működése. Az, aki eddig csak pisztolyt cipelt, a géppuska használatával valóságos gyilkológéppé is átnevelhető!

EMBERISÉG EMBEREK NÉLKÜL

State of Mind

[ÍRTA BÖJTI] Két egymástól független férfi, egy eset, vagy legalábbis egy-egy hasonló család, amin osztozkodnak, miközben az általuk ismert világok disztópiába és utópiába fulladnak – hogy melyik az igazi, sejtésük sincs, de azt mindketten jól tudják, hogy egyetlen valóság létezik, minden más csak hazugság.

Ha a Daedalic Entertainment fejlesztette State of Mind jövőképe valósággá válik, nem kimondottan szeretném megélni 2048-at, pedig addig már nincs is olyan sok idő – a nagyvállalatok uralta, betegséggel és szegénységgel teli jövőkép már a 2016-os gamescomon is borzongató volt. A játék egy ideje fejlesztés alatt állt, érte néhány csúszás, bár amellett, hogy érdekesnek tűnt a koncepciója, nehezen képzeltem el a prezentáció után, hogy a kutyafuttában bemutatott pályák és helyzetek értelmes és koherens egésszé fognak összeérni. Ami viszont már akkor is az erősségének tűnt, az a hangulat és az egyéniség volt, elvégre úgy tűnt, hogy a State of Mind egy művészember sajátos álmodozása a transzhumanizmusról, amit igyekszik bitekben átadni, mondjuk, egy film képkockái helyett, bár tényleges játékot nem annyira tud mellé kreálni – így tehát az élménynek kell kellően erősnek mutatkoznia, különben minden hiába. És ez nagyjából így is maradt, a program egy narratíva alapú kaland, amiben a külső nézet ellenére a játékosnak nem sok feladata van, a legfontosabb tulajdonképpen az, hogy hátradőljön és kiélvezze, jól megrágja magában a tapasztaltakat. Ha tehát nem bírod a sétaszimulátorokat, akkor stílusosan bandukolj odébb, de ha nem zavar az egyszerűbb, a cselekmény okozta katarzisnak mindent alárendelő megvalósítás, sőt úgy hiszed, a Detroit: Become Human lehetett volna mélyebb, maradj itt, mert különben az év egyik igen kellemes meglepetéséről maradnál le!

ADATOK

KIADÓ
Daedalic Entertainment

FEJLESZTŐ
Daedalic Entertainment

MŰFAJ
kaland

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.15.

ÁR
Steamen 30 euró, avagy nagyjából 9700 forint, PS Store-ból 11 990.

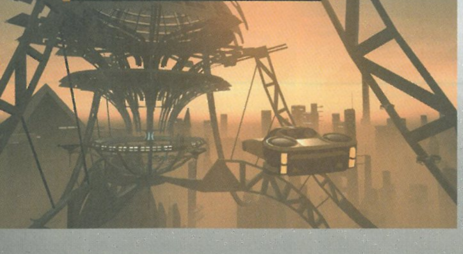
GÉPIGÉNY
Intel 2.8 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 560/ Radeon 7770 vagy erősebb VGA, 23 GB hely.

MINDENKI MÁS ÉLETET AKARNA

Richard Nolan egy sikeres újságíró a The Voice-nál, aki már bezsebelte a Pulitzer-díjat, meg az egyik legkeresettebb modellt is, hogy élete szinte tündérmesének tűnjön. Legalábbis egy darabig, elvégre az egyik sötét berlini éjszakában robbanás történik, főhősünket kórházba szállítják, és mint kiderül, egy alagútban érte a baleset, amire nem kifejezetten emlékszik, ahogy múltjára sem. Bár a mesterséges intelligenciát ki nem állhatja, otthon egy házi robot várja, felesége és fia pedig nincs sehol, így nyomozásba kezd múltja és családja miatt. Eközben ismerjük meg másik hősünket, Adamet, aki egy másik, sokkal vidámabb és kellemesebb világban hasonló problémákkal küzd: egy autóbaleset miatt nem mindenre emlékszik, bár legalább a családja ott áll mellette – legalábbis ha otthon vannak, mert felesége folyton dolgozik, fia pedig betegségei miatt állandóan kivizsgálásokra jár. Ez a két férfi, ez a két merőben eltérő világ szolgáltatja az alapokat, a központi szálakat, amik aztán, ahogyan azt sejteni lehet, minden szempontból összeérnek.

Egyszerű játémenet, komoly gondolatok és döntések. Idén már ez a harmadik ilyen próbálkozás, aminek csak örülünk.

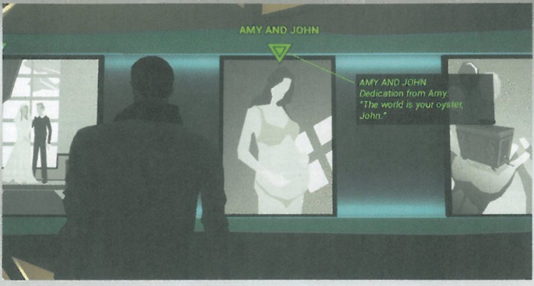
Merthogy Nolan nem adja fel az első bukkanóknál, és bár a munkahelyéről is menesztik, miközben ismerősei házasságtörésről pusmognak (legalábbis úgy tartják, hogy egy másik nővel csalta meg feleségét – aki viszont a megmaradt felvételek alapján egy ismeretlen férfival hagyta el a lakást), egyre mélyebbre nyúl, egészen az alvilágig, hogy kiderítse az igazságot. Ekkor jönnek az első igazi meglepetések, hiszen a személyes titok fogalmát hírből sem ismerő hackerek szerint Richard már halott, közben a városszerte lázadásokat kirobbantó ellenállás is elképesztő információkkal látja el. Mint kiderül,



Fejlődés, jövő? Repülő autó már van, de hol van egy lebegő McDrive, ahova betérhetnénk?

A transzhumanizmusról

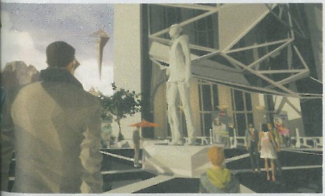
A State of Mind egyik fontos témájaként jelen van transzhumanizmus, ami egy évtizedek óta komoly kérdéseket felvető mozgalom. Célja a poszthumán állapot elérése, amikor az ember már sokkal fejlettebb és ellenállóbb, ebben pedig akár a nanotechnika és a kibernetika is segítséget nyújthat, sőt a transzhumanizmus közeli kapcsolatot ápol mind a liberalizmussal, mind pedig posztgenderizmussal, ami biotechnológiai és reprodukciós technikák segítségével a nemek eltörlését támogatja. A transzhumanizmus megítélése egyéni kérdés, mivel azonban a fő elképzelés szerint az öregedés, a betegségek és fogyatékok eltörlése az elsődleges cél, azt muszáj hozzátenni, hogy ugyan az elképzelés szép, lényegében teljesen szembemegy a természet összes törvényével, így nem csoda, ha rengeteg vitát vált ki szerte a világon.



azon a bizonyos estén a rendőrállamot robotokkal ellátó konszern gyárában érte a baleset, nem az úton, a vállalat pedig éppen emberek tudatát töltötte fel egy felhőalapú mesterséges világba, az övével együtt, ahol a férfi tudata szétszakadt, így megteremtve két eltérő személyiséget. Hogy ki kicsoda, és hogyan lehet mindezt helyrehozni, az viszont a 8-10 órás kampányból derül ki.

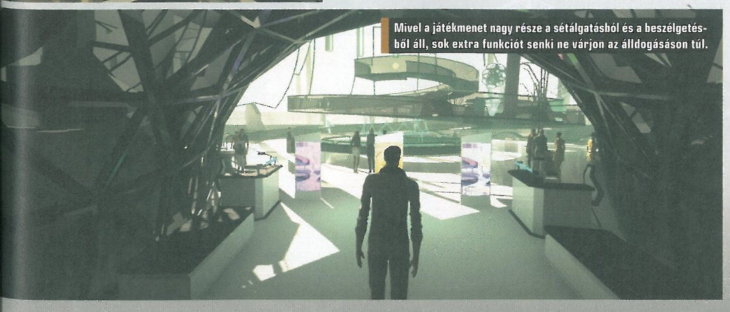
EGYÉNISÉG FELTÖLTVE

Nem mondhatni, hogy a State of Mind alkotói törődtek a trendekkel és 2018-as elvárásokkal, mikor elkészítették a játékukat, elvégre az alacsony poligonszámból felépített karakterek stílusosak ugyan, illetve ott van a látványukban a nosztalgiafaktor, de az elvárásoknak mégsem felelnek meg, és ami a legfontosabb: komoly érzelmek átadására sem képesek. Ehhez képest azért meglepő, hogy a környezet néhol egészen kidolgozott, az esős berlini éjszakák – erős kontrasztot alkotva Adam napfényes városával – egy-egy esetben kifejezetten szépek, noha ennek elérésében nagy szerepet játszik a remek artdizájn, ami minden hibája ellenére szerethetővé teszi a látványvilágot. Ide kapcsolódik az is, hogy bár az angol szinkron egészen jól sikerült a német játékok egy jelentős részéhez képest, sőt még Geralt közismert hangja, Doug Cockle is megtalálható a szereplők között (ő Richard Nolan, bár a jellegzetes orgánumot egyből fel fogod ismerni), azért ez a szegmens sem tökéletes. Sőt talán pont Cockle az, aki néhol bágyadtabb a megszokottnál, legalábbis nekem úgy tűnt, hogy most nem hozza az elvárt beleélést. A legfontosabb pedig, hogy látható az igyekezet, miszerint az alkotók egy rendes kalandjátékos formulát akartak bepakolni a kiemelkedő sztori alá, de ez nem mindig érezhető a tényleges eredményen. A State of Mind a narratív videojátékok, a sétaszimulátorok játékmenetének magját tartalmazza csak, a játékosok a karaktereket a szűk főterületeken mozgatva minimális beleszólást kapnak az eseményekbe, a lényeg a beleélésen van. Nem mondom, hogy ez időnként nem jó, de néha azért szerettem volna valamit magamtól cselekedni, kicsit nagyobb szabadságot kapni, ráadásul a kevéske fejtörő és ügyességi rész is annyira triviális, hogy ha esetleg nem kerültek volna bele a végleges verzióba, lényegében az sem osztana, szorozna.



Ami viszont van, az egy egészen nagyszabású történet, ami képes meglepetéseket okozni. Az elején is jól indul a kaland, de személy szerint az első órákban nem teljesen láttam át, hova tart ez az egész, lesz-e egyáltalán bármi értelme a két szálnak, a gépek ellen küzdő Nolan antipatikus karakterének, az elnyomó hatalomnak és a sajátos jövőért küzdő internacionális szervezetnek. Mert bizony Richard, a mindenkire folyton rámorduló, a robotokat kutyaként kezelő (mármint a kutya sem érdemli meg, de érted, mire gondolok), teljesen megkeseredett újságíró nem éppen az a fazon, akinek az életébe bárki is szívesen belelát, de végül ezt is feledteti az a rengeteg érdekes gondolatot felvető sztori, ami kikerekedik a közel tíz óra alatt. És ugyan objektíven nézve a State of Mind sok szempontból lemarad az idei Detroit: Become Human mögött, ha a benne lévő elmélkedésre összpontosítunk, bizony a Daedalic produkciójának sincs miért szégyenkeznie – sőt merem állítani, hogy komplexebb és felnőttesebb a téma, sokkal szerteágazóbb problémarendszert boncolgat, mint a főként a fiatalabb korosztálynak szánt sci-fi mese. Itt van a játék legfőbb vonzereje a néha nagyon hangulatos zenével, a különböző mellékszálakkal, illetve a többfajta elérhető befejezéssel. Érdemes eljátszadozni a választási lehetőségekkel, mert bizony hatásuk van a befejezésre. A lezárás pedig nem mindenképpen vidám, valahol a Forgotton Anne-re is emlékeztet, ami szintén kellemes meglepetése az évnek.

Persze, a State of Mind sok szempontból nehezen nevezhető játéknak, ezért nem is mindenkinek fog tetszeni, emellett néha még nehézkes is. De ha kedveled a hagyományos kalandjátékokat, mikor keresgélni kell az újabb nyomokat, hogy aztán egy izgalmas és komoly kérdésekkel teli történet kerekedjen ki, nos, akkor nyugodt szívvel ajánlom, mert bőven lehet rajta agyalni. Még napokkal az első végigjátszás után is.



Mivel a játékmenet nagy része a sétálgatásból és a beszélgetésből áll, sok extra funkciót senki ne várjon az álldogáláson túl.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Egészen egyedi élmény, miközben keveredik a disztópia és utópia, ami végül egy kiforrott egészben kel önálló életre. Nem hibátlan, nagyon nem, de kimondottan hangulatos.

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A hangulat, a történetvezetés, a sztoriban lévő mélység idővel majdnem minden hibáját feledteti, és a kampány során felvázolt problémák rengeteg rétegre bonthatók le.

KONTRA

Sem látványvilágában, sem játékmenetében nem hozza a 2018-as minőséget, bár külső terén sokat javít a remek artdizájn, míg a csökevényes játékmenetért kárpótol a tartalom.

74%

KÉS, KÖTÉNY, KÖTÉLIDEGEK

OVERCOOKED! 2

[ÍRTA MIDNITE] **A legjobb szakácsszimulátor főzni ugyan nem tanít meg, de életre kelti egy pörgős étterem konyhájának hangulatát. És még ha Jamie Oliver-féle lezser séfnek vallod is magad, ez a kihívásokkal teli játék rövid úton őrjöngő Gordon Ramsay-t csinál belőled.**

Az Overcooked első részével egy házibuliban ismerkedtem meg, ahol az élet a házigazda akkoriban megjelent Nintendo Switche körül pezsgett. Mindent elmond a játékról, hogy alkalmi szakácstársamat (aki a brit visszafogottság azon szintjén van, hogy ha rálépnek a lábára, ő kér bocsánatot) tíz perc múlva az egész emelet hallotta, ahogy azt kiabálja, hogy „vágjad azt a nyomorult répát, ne a tányérokkal szórakozz, megy az időnk!"... Csak lényegesen több káromkodással.

Az Overcooked egy szakácsszimulátor, ami erősen épít a csapatmunka és az egymással való kommunikáció fontosságára. Mindig minimum két séf van jelen a pályán, akik kénytelenek olajozottan összedolgozni, nemcsak a bejövő rendelések nagy volumene, de a konyha trükkös elrendezése miatt is. Az étel készítésének fázisai logikusan követik egymást, a nyers alapanyag feldolgozása (felvagdosás, pucolás, turmixolás) után jellemzően sütés vagy főzés következik, majd az étel összeállítása és szervírozása. Kezdetben a receptek csak egy-két összetevőből állnak, ám a komplexitást egyre növeli nemcsak az ételek növekvő száma, de az is, hogy a különféle alapanyagok feldolgozása eltérő ideig tart. Felkockázni egy paradicsomot például rövidebb, mint megfőzni a rizst, vagyis az okos időmenedzsment a siker záloga – az ultrarövid reakcióidő és a multitaszkolás képessége mellett persze!

KÉT SZAKÁCS EGY CSÁRDÁBAN

A konyha alaprajza pályánként változik, és a főzési állomások kellékei jellemzően nincsenek egymás mellett. A nyers hozzávalókat a vágódeszkához kell vinni, onnan átpakolni a serpenyőbe, majd odafutni velük egy tiszta tányérhoz, amit utána a tálaló részbe kell lerakni. Ezen feladatok közben olyan extrákkal is meg kell küzdeni, mint a tányérok elmosogatása, vagy a random módon lángokba boruló konyhapult eloltása. Alapból nem egyszerű mindezt úgy kivitelezni, hogy a két séf egymást kerülgeti, de mikor a konyha egyes szekciói csakis egy véletlenszerűen láthatatlanná váló lépcsőn át közelíthetők meg, esetleg változó irányú futószalagon mozognak ide-oda, akkor istenesen el tud szabadulni a káosz. Izgő-mozgó pultok közt navigálni, megtalálni a legjobb időzítést a pályaelemek kihasználásához nem csak hozzáadott kihívást jelent, de néha már-már a szimulációt meghaladó, kvázi pixelpontos platformerré teszi a játékot.

Lehetséges szólóban játszani, olyankor két szakács közt váltogatva kell kipörgetned az aktuális recepteket, ami nem túl nehéz – már ha simán tudsz egyszerre öt dologra figyelni... A lokális co-op mellett a második részben többféle online játékmód került a menüre, avagy különböző módokon főzhetsz barátaiddal együtt vagy ellenük is. Maximum 4 játékos jöhet össze egyszerre, ami jól működik, mikor pl. két pár séf egymás ellen versenyez, de kicsit zsúfoltnak érződik, amikor négyen kell együttműködnötök. A grafika komoly upgrade-et kapott, a hangulat továbbra is zseniális, a nehézségi szintet viszont rendesen felturbózták: az első pár pálya után már jelentős az agyvérzés veszélye.

Erre a jó kis konyhára ismét megéri beruházni, már csak azért is, hogy mindenki jól szórakozzon, ha elég kukta áll rendelkezésre.

KONYHÁBA VELE!

De ez ne ijesszen meg: az Overcooked 2 arra lett teremtve, hogy barátokkal, a családdal együtt szórakozz (és kelj ki magadból) a monitor előtt, és egy kis (olíva)olajozott csapatmunkával minden kihívás legyőzhető, amit ezekben a szürreális konyhákban találsz! ■

ADATOK

KIADÓ
Team17 Digital Ltd

FEJLESZTŐ
Team17 Digital Ltd, Ghost Town Games

ÉRTÉKELÉS

Csapatépítésre, esti közös programnak, partijátéknak nincs tökéletesebb választás, mint az Overcooked 2. Szórakoztató keveréke a frusztrációnak és mámoros sikerélménynek.

GÉPIGÉNY

Intel i3-2100/AMD A8-5600k CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 630/Radeon HD 6570 VGA, 3GB szabad hely.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Cuki kerettörténet, színvonalas grafika, változatos pályák, tengernyi online és lokális játékmód.

KONTRA

A felfokozott indulatok emberi kapcsolatokat tehetnek tönkre.

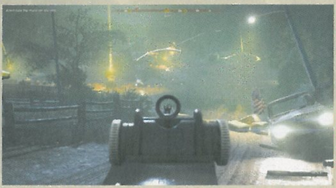
75%

Mi sem természetesebb annál, hogy ha itt a világvége, a város romokban, a szorgos kis szakácsok akkor is ételt szolgáltatnak.

AZ ÉLŐHOLTAK HÉT BUGYRA

FARCRY5 DEAD LIVING ZOMBIES

[IRTA BÖJTI] AUGUSZTUS LEGVÉGÉN ELJUTOTTUNK A FAR CRY 5 SZEZONBÉRLETE NYÚJTOTTA EXTRA TARTALOM UTOLSÓ FEJEZETÉHEZ, AMELY A VIETNÁMI POKOL ÉS A MARS SZÖRNYETEGEI UTÁN MOST AZ ÉLŐHALOTTAKAT ZÚDÍTJA A NYAKUNKBA, MÉGHOZZÁ TÖBB HELYSZÍNEN, TELJESEN ELTÉRŐ SZEGMENSEK KÉPÉBEN.



A tavasz és a nyár az ötödik sorszámozott Far Cry extra tartalmairól szólt (az alapjáték tesztje a 2018/04-es PC Guruban található), és míg a fő kaland egy őrült, szélsőséges szektát helyezett a középpontba, addig a DLC-k a múlt (Vietnám) és a jövő (Mars) szörnyűségeit mutatták be. A maga nemében mindegyik jó mókának bizonyult, a Marsra tett rovarvadászattal teli látogatás különösen tetszett, azonban mániáimnak köszönhetően számomra a legutolsó, Dead Living Zombies címre keresztelt kiegészítő volt a legvártabb csomag. Horrorrajongó révén a téma eleve közel áll hozzám, ráadásul a zombik a kedvenceim, így reménykedtem, hogy a fejlesztők a legvégére tartogatják a legnagyobb durranást, amihez a formabontó ötletek mellett ráadásként rengeteg kikacsintás, poén és vér jár. Nos, néhány óra csodálkozás és őrjöngés, kevéske sóhajtozás után nyugodtan mondhatom, hogy kikacsintásból és poénból jutott a DLC-re, de ötletekből és vérből már annál kevésbé...

Az alapjáték és az előző két DLC jó volt, de akik a zombik miatt váltottak jegyet a kiegészítőkre, most nagyot csalódhattak.

ZOMBIFILMEK POKLÁBAN

A játék indítása után a szokásos, rajzolt stílusú átvezetők egy repülőgépet mutatnak, amely egy telek felett ejti le halálos tartalmát, a katonai célból használt tartályok pedig mindenkit zombifikálnak a környéken. Emiatt már vizionáltam is a klasszikus Return of the Living Dead legjobb jeleneteit, meg a tartályok egyikéből elődzsesszelő, nagyon laza zombit, aki „brainzzz" felkiáltással veti magát áldozataira, de az első csalódás akkor ért, mikor a gazda shotgunt ragadva a termőföldre merészkedett, ezzel átadva az irányítást. A feladat ugyanis a birtok megtisztítása, aminél x számú tartályt kell elpusztítani, azok körül pedig élőhalottak jelennek meg rövid időközönként, míg az adott keltető nincs teljesen leamortizálva. Tehát kis területekre kell bemenni, köztük nincs is senki, aztán újra és újra özönlenek a hullák, míg véget nem ér a pittyegés. Ez a szisztéma azért elég ötlettelen és buta, meg kell, hogy valljam.

Aztán ha vége a szívásnak, jön újra a fejezetválasztó egy újabb epizóddal, miközben a mesélők éppen azon elmélkednek, milyen zombifilmet készítsenek. Így sikerül belecsöppenni egy temetőben lezajló romantikus drámába, illetve így sikerül többek között egy nagy hídon összeugrani a zombikkal, vagy éppen a felhőkarcolók tetején, a tengerparton (Dead Island-klón), esetleg az erdőben, a hegyek között. A lényeg mindig az, hogy le kell mészárolni a hullámokban érkező, vagy éppen az ember orra előtt megjelenő, általában őrjöngő, cikkcakkban szaladgáló élőhalottakat, néha-néha valami zombifikált állatot, esetleg egy nagyobbacska, jóval erősebb bosst. Ha pedig bárhol meghal a játékos, hát, bizony kezdheti elölről az adott fejezetet. Mintha csak valami challenge-módba kezdett volna.

És talán ez a legnagyobb baj a Dead Living Zombies kiegészítővel. Nincs igazán egység mögötte, be vannak dobálva az Arcade nevű játékmódba illő helyszínek és beállítások, amik itt-ott hangulatosak, jól néznek ki (például a temető), de semmi lényeges újdonságot nem hoznak. Röviden – nagyjából két óra mindenen átrohanni –, ráadásul nagyon töredezett az egész, és a fejezetek újrakezdése sem egy ragyogó ötlet. Poénok és kikacsintások vannak, a klasszikusokra utalások jópofák (Carpenter, zombifilmek és a többi), egy-egy esetben jó ötleteket is találni (tanyán a gazdálkodó gépezet bevetése), viszont az alkotók még a vért is sokszor mellőzték, helyette a trutyi van, ami a fertőzésért felelős. Szerintem ezen még kellett volna dolgozni, és tartalmasabb, kiforrottabb formában inkább halloween alkalmából kiadni, mint most, így. Kár érte.

Ha azt gondolnád, hogy hirtelen elkezdenek kitántorogni a lángoló és nyöszörgő hullák, hát tévedsz, még ez sem jutott az alkotók eszébe.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft**

ÉRTÉKELÉS

Az előző két DLC-nél mindenképpen gyengébb élmény töredezett felépítéssel, buta és egyforma ellenfelekkel, hét eltérő, de meglehetősen rövid fejezettel.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2400 3.1 GHz vagy AMD FX-6300 CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 670 vagy AMD R9 270 VGA, 8 GB HDD. A 40 GB-os alapjáték megléte szükséges.

TÁLALÁS	**78%**
TARTALOM	**60%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**65%**

PRO

Zombik, ráadásul mindenféle ismerős helyzetben és környezetben, nem egy jópofa kikacsintással. Olcsó.

KONTRA

Lényegében Arcade és horda egybegyúrva, szinte nincs is MI, miközben a témából sokkal többet ki lehetett volna hozni. És még rövid is.

63%

EGY VIHAROS KAPCSOLAT

POST SCRIPTUM

THE BLOODY SEVENTH

[ÍRTA TRAU] **Már akkor sejtettem, hogy ez egy különleges találkozás lesz, amikor a telepítés után alig 2 órával egy, a szomszédos házba csapó villám magával vitte a hálókártyámat. Szó szerint égi jel volt ez. Kacagva pattintottam a helyére a leoldott biztosítékokat, és vettem fillérekért egy új hálókártyát. Mit tudtam én akkor még...**

Az Aranyhegybe becsapó gigantikus elektromos kisüléshez hasonlóan maga a játék is erősen kötődik az égbolthoz és annak pusztító dühéhez: a legendás Market Garden-hadművelet adja az alapját, mely 1944 szeptemberében az egész második világháború egyik leglátványosabb ejtőernyős műveletét (Market-művelet) jelentette – sajnos sikertelenül. A véres nyolc nap helyszíneit látogathatjuk meg a PS segítségével, a két oldal különböző egységeinek színeiben. Végre egy olyan játék, ahol vidáman szól az Enfield ismétlőpuska... Merthogy – hiszen a valóságban is így volt – a hadműveletben vezető szerepet töltenek be az angolok, így az 1. Ejtőernyős Hadosztály és a XXX. Hadtest. A jenkik részéről a 82. és a 101. Légi Hadosztály rúgja be a holland tehénészetek ajtaját. Akik őket várják: a Wehrmacht és a Waffen SS alakulatai.

MINT A VALÓSÁGBAN

Nem véletlen az akkurátus felsorolás, már rögtön a cikk elején. A fejlesztők szándéka az volt, hogy egy (szerintem az átlagos gamer számára a játszhatóság határát súroló formában) realisztikus, második világháborús FPS-t dobjanak be a Steam megfelelő könyvtárába, majd az elégedett vásárlók hordáiból meg is éljenek. Hogy ez sikerül-e majd? Nem tudom...

Nem véletlen az óvatosság, és az sem, hogy Steamen a cikk írásának időpontjában fellelhető 1580 vélemény alapján „vegyes" a játék értékelése. Megosztó: néha én is a pokolba kívántam (főleg az első néhány óra alatt, a beszokási időszakban), máskor pedig olyan dolgokat láttam meg benne, melyek őszinte rajongással töltöttek el. Példa mindkét oldalról: apró darabokra törném a kezét annak (persze csak gondolatban), aki a csatába indulás előtti kezdőképernyőt és annak funkcióit így kitalálta és át is nyomta a fejlesztőkön. Logikátlan, buta, de legalábbis idegesítő. Ellenben a négyfős, közösen belakott harckocsi (parancsnok, irányzó, vezető, rádiós/géppuskás) zseniális dolog – kár, hogy csapatonként csak 2-2 lehet belőlük egy térképen.

ADATOK

KIADÓ
Offworld Industries

FEJLESZTŐ
Periscope Games

MŰFAJ
akció-stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.09.

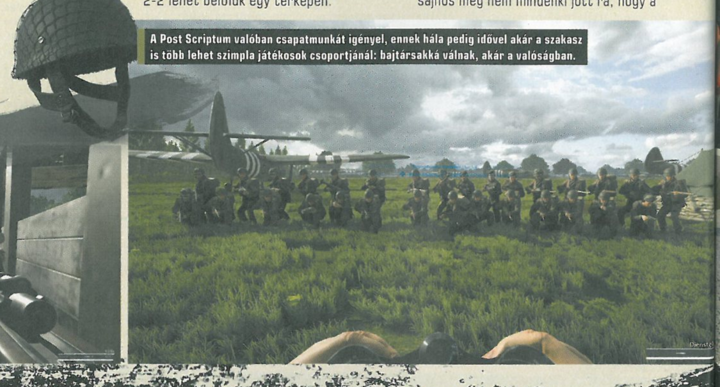
ÁR
Steamen 27,99 EUR, kb. 9150 forint

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2500K CPU, 8 GB RAM, Geforce GTX 770 vagy Radeon R9 290 VGA, 35 GB HDD.

CSAPATMUNKA

Lássuk a lényeget: a csaták alatt adott egy óriási, szabadon bejárható térkép, ahol kétszer 40 fő próbálja fejbe lőni a másikat, a lehető legváltozatosabb fegyverekkel. Aknavető, páncéltörő ágyú, harckocsik és könnyű páncélozott járművek, aknák, géppuskafészkek, rádión hívható tüzérség... Ha jó a szerver és a játékosállomány, ezerféleképpen halhatunk meg. És meg is fogunk: ez nem a szuperhősök csatája, hanem a meglehetősen halandó virtuális bakák vérfürdője.

Régen találkoztam ehhez hasonló játékkal, ahol az éppen az adott szerveren lévők viselkedése és legfőképp élő, online kommunikációja ennyire meghatározta volna a játékélményt. Ez jó is lehet, meg rossz is: ha az arcok okésak, használják a mikrofont, és mondjuk még egy nyelvet is beszélünk (tapasztalatom szerint sajnos még nem mindenki jött rá, hogy a



A Post Scriptum valóban csapatmunkát igényel, ennek hála pedig idővel akár a szakasz is több lehet szimpla játékosok csoportjánál: bajtársakká válnak, akár a valóságban.

Reális fegyverkezés

A játék egyik erőssége az alkalmazott fegyverek lemodellezése, valamint azok hatásainak virtuális átültetése. Elsőre nekem is nagy meglepi volt, hogy a már többször emlegetett brit ismétlőpuska a modern kor automata gépkarabélyaihoz képest kőkorszaki fegyver, viszont meglepően pontos és kezes. Ellenben például a játékban fontos szerepet kapó MG 34 és MG 42-es könnyű géppuskákhoz képest. Ezeket például kézből, a bipodra letelepítés nélkül nem is érdemes használni: szó szerint összevissza fogunk lövöldözni velük. Pedig kulcsszerepük van a kiszemelt területek folyamatos lefedésénél, zárótűz alkalmazásánál...

gyors, rövid, egyszerű angol szavakat használva lehet egy multikulti környezetben eredményesen együttműködni), akkor hihetetlenül megdobja a hangulatot, és mondjuk, magát a harcászatot is. Ha viszont mindenki némán igyekszik előre, nos, abból 10-ből 9,5-szer csúnya és sorozatos halál-eset lesz. Ez viszont gond, főleg a térkép miatt bejárandó, az újjászületési pontok és az aktív összecsapás közötti nagy távolságok miatt. Igaz, a valós katonaélet is a hosszú caplatásokról és a gyors, de cserében irgalmatlanul intenzív tűzharcokról szól, már ami a lövészeket illeti.

PROBLÉMÁKKAL ÉLÜNK

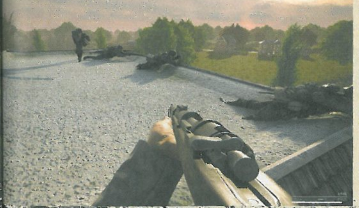
No, de lássuk a golyózáporban fetrengést, a rettegve lopakodást és a gyors halált. Legyen szó pozitív vagy negatív kritikáról, a játékosok szerint az első időszak alapvetően bizony erről szól. Igaz, már a kiadó is figyelmeztet a játék reklámjában: soha nem látott élethűséggel találkozhatnak az elszántak és/vagy a kalandvágyók. Ez a gyakorlatban elég sok mindent jelent, aminek a többségét megértem és elfogadom, de van néhány, szerintem zavaró vagy felesleges elem is. Mi az, ami korrekt? Nincs minimap például. Külön billentyűvel előhívható térkép persze van (meglehetősen buta nagyítási móddal ellátva), ami azonban a saját tapasztalatom szerint távolról sem tökéletes. Elméletileg jelzi ugyan a már felderített, de nem szem előtt lévő, illetve és a társaink vagy általunk jelenleg is látott ellenséges egységek helyzetét, de finoman szólva sem hajszálpontos a megoldás. Amikor az orrom előtt 50 méterre ugrat át a mezőn egy brit Daimler páncélozott felderítőgépkocsi, és ennek a térképen nyoma sincs, nos, akkor kissé megrendül a hitem a dologban. Igaz, felfogható ez a II. világháborút (de akár a mai hadszíntereket is) belengő harctéri homálynak, a kommunikáció tökéletlenségének. Nem azonosítja helyre kis piros ikon az ellenséges katonákat, amikor látómezőnkbe érkeznek. Ez remek alkalmat jelent arra, hogy ha egy sztálingrádi tortát sikerül összehozni (egy épület minden szintje rétegesen a két ellenséges erő birtokában van), akkor nem nehéz a lépcsőházban reflexből szitává lőni a felbukkant baráti katonát. Szóval erősen figyelni kell arra, ki kire lő, és persze arra is, milyen egyenruha van valakin. Egy tűzharc során ez a legkönnyebb, nem? Nem. A térkép persze (nagyjából) megmutatja, kit merre láttak, de azért amikor 20-25 virtuális harcos kavarog az éppen aktuális csatatér susnyásában, akkor nem nagyon fogod előhívni és külön benagyítani a térképet, mert fejbe lőnek, vagy kapsz egy aknavetőgránátot. Esetleg eltapos egy harckocsi.

HEGYEK-VÖLGYEK

Apropó, növényzet. Meg domborzat. Meg fák és épületek. Mind-mind a barátaink lesznek: ha mindezeket nem használjuk okosan, ügyesen – meghalunk. Ha csak rohanunk előre, fedezék nélkül – meghalunk. Ha rossz oldalon dugjuk ki a fejünket a csupasz, bokor által nem védett árokparton – meghalunk. Mindenképpen meghalunk amúgy, de így gyorsabban. Valódi szerepe van a játékban a domborzatnak, az épületek takarásának és a növényzet meghitt ölelésének.

Hibáit egy pillanatra feledve a független játék valódi szimuláció. Nem mindenkinek való, de sokan imádják majd.

Hozzátenném: én FPS-ben ennyit soha nem kúsztam hason, mint itt és most. Szerencsére van turbócsusszanás is, ami majdnem eléri a futás sebességét – ez fura volt nekem. Igaz, zabálja az állóképességünket, mint amiről az egyetlen(!!!)



Azért amikor egy tank áll veled szemben, miközben nemcsak a géppisztoly, de az ágyú csöve is rád mered, nos, lehet alsót váltani.

Azért ebben az esetben a megszokott CoD-os taktika nem válik be, itt bizony be kell ásnod magad valahova, különben kiszúrnak.

információközlő mutató is beszámol a képernyőnkön. Igen, Nyájas Olvasó, jól látod: nemcsak a minitérkép hiányzik, de az életerőmutató is. Itt is van egyfajta egyrészt-másrészt érzésem: oké, realizmus, az igazi katona sem százalékban látja, mennyire lőtték lábon. De azért azt érzi, hogy honnan ütötte meg a lövedék: nos, a játékban nincs semmilyen irányjelzés a bekapott találatról. Ez bosszantó és egyben veszélyes is, hiszen azonkívül, hogy igyekszel hasra vágódni valami gödörben, mást nem nagyon tudsz tenni a lövés esetén. Valahonnan, valaki, valamivel beléd lőtt.

KASZTNIBA SZÁLLVA

Ehhez képest kicsit kiábrándító, hogy a harckocsik viszont életerőpontokkal működnek. Ha még ez nem lenne elég, akkor jelzem: a páncélzaton és annak értékein, illetve a lövedék-páncél találkozás matekolásán még van mit dolgozniuk a fejlesztőknek. Hivatalosan itt is a teljes történelmi hűség lenne a megfogalmazott cél, de ez nem nagyon megy. Saját magam láttam olyan videót, ahol a Sherman Firefly, mely finoman szólva sem egy agyonpáncélozott valami volt, úgy megette a német Panther 75 mm-es páncéltörő lövedékét – ha jól emlékezem, négyszer vagy ötször is –, mintha csak egy Lee Enfield ismétlőpuskával kínálták volna meg. Ilyet utoljára a World of Tanksben láttam, ami azért egy cuki tankos-lövöldözős játék, agybajt okozó RNG-vel, ami simán kiadhat így több lepattanót is egymás után. A valóságban az első, de legkésőbb a második páncéltörő gránát úgy átmegy mindenen és mindenkin, hogy feleszmélni sem lesz ideje a brit harckocsizónak a dezintegrálódás előtt.

Ha csapatra vágysz, tanulj angolul. De minimum legyen az „ájnídemediiik" és a „fájndjúbijács".

A harckocsiknál említhető meg a jó csapat szükségessége: az eredményes vadászathoz egy közös, mindenki által értett nyelv (jellemzően angol) szükséges, mármint az együttműködésre alkalmas személyek mellett. Nos, ez az, ami azért nem mindig jön össze, ha véletlenszerűen becsatlakozol egy szerverre, haverok nélkül.

ÉRTÉKELÉS

Kis stúdió minden szempontból nagy játéka. Sajnos igazán értékelni a vérhardcore német és francia FPS-huszárok fogják, de ők nagyon. Erősen nem kezdő/haladó barát. Aki viszont egyszer ráérez az ízére, az tényleg egy különleges keverékkel gazdagodik!

TALÁLÁS: **60%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Remek témaválasztás, realisztikus fegyverkezelés, gyorsan reagáló fejlesztők.

KONTRA

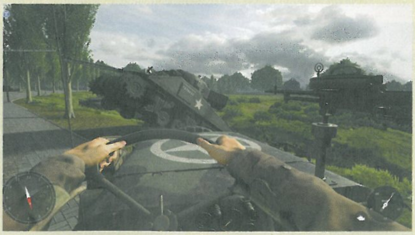
Grafikai hiányosságok, csak intelligens, együttműködő játékosokkal jól működő játékmenet.

70%

DOLGOZZUNK MÉG RAJTA!

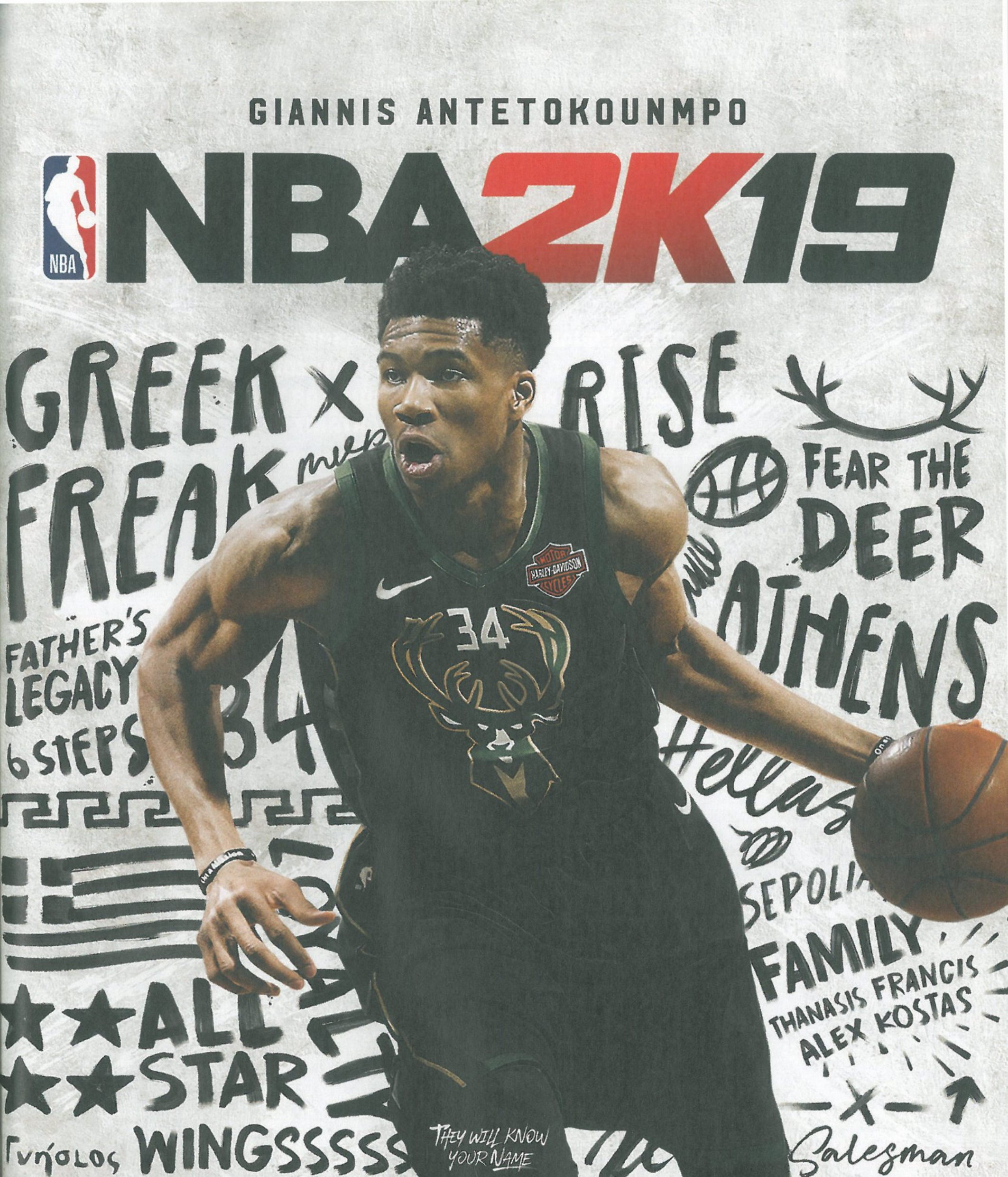
A játék egyik nagy erénye a logisztika megjelenítése és kezelése. Igazából a logisztika és a műszaki csapatok együttes munkájáról van szó, hiszen a megépíthető objektumok választéka nagyságrenddel haladja meg az „egyszerű" utánpótlás-szállítás mértékét. Szögesdrótok, harckocsi-akadályok, homokzsákokból épített, különböző védállások, a járművek javítására alkalmas tábori műhely, előretolt bázis újjászületési ponttal: mind-mind a logisztikus szakasz és parancsnokának munkáját dicsérheti. Persze ehhez az is kell, hogy valaki az építést és a többiek harcának segítését, a minden háborút alapvetően eldöntő logisztikát válassza a géppuskák és a helységharcok helyett. Csakúgy, mint a játékban szintén fontos szerephez jutó egészségügyis feladatkört. Ez utóbbiból általában hamarabb bukkannak fel a bárki számára elérhető, nyilvános szerverek véletlenszerűen felépülő csapataiban.

Összességében egy ínyenceknek való, tanulni, molyolni és taktikai felállásokon töprengeni hajlamos, komoly játékosoknak való darab a Post Scriptum. A Squadból kinőtt, annak OWI Core engine-jét használó, taktikai elemekkel gazdagon meghintett lövölde vélhetően soha nem lesz olyan népszerű, mint a Battlefield-sorozat – de ez nem is baj. Kellő elszántsággal a jelenlegi formájában is több, mint fogyasztható, de azt is el kell ismerni, hogy jót tesz neki, ha fejlesztői az eddig tapasztalt rugalmassággal viseltetnek a közösség visszajelzései, anyázása és igényei kapcsán.



Rádiómesterek

Szerintem a Post Scriptum alapvetően kétféle játékként működik. Van, amikor szinte senki nem beszél a másikkal, csak rohannak előre, jellemzően meghalni. Nincs tüzérségi csapás lehívása, nincsenek rajparancsnokok, akik irányítják az embereiket, nincs aktív tűztámogatás a géppuskásainktól. Ehhez képest a játék akkor bontja ki magát teljesen, ha a haverokkal vagy az angolul beszélő szervereken jófej, okos játékosokkal egymást támogatva, információkkal ellátva mentek előre vagy használjátok ki a beépített lehetőségeket. Nem túlzás azt mondani, hogy a rádiózás egy teljesen új csatamezőt varázsol elénk. Beszélj röviden, érthetően, csak a lényeget mondva vagy kérve!



MÁR KAPHATÓ

3
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH

© 2005-2018 Take-Two Interactive Software, Inc. and its subsidiaries. 2K, the 2K logo, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. © 2018 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. Officially licensed product of the National Basketball Players Association. All other trademarks are property of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

VISSZA A MASZKOT!

Guacamelee! 2

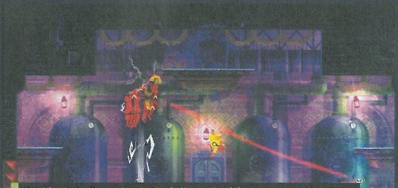
[IRTA STEELSAINT] **ÖT ÉVVEL A 2013-AS GUACAMELEE! UTÁN A DRINKBOX STUDIOS ELHOZTA NEKÜNK A PLATFORMER FOLYTATÁSÁT. A MÁSODIK RÉSZ ÚJ MOZDULATOKAT, EMLÉKEZETES FŐELLENFELEKET, KÉTSZER ANNYI ROSSZFIÚT ÉS HÁROMSZOR TÖBB CSIRKÉT ÍGÉR, DE VAJON MIT SIKERÜLT EBBŐL BETARTANI?**

A Guacamelee! eredetileg még 2013-ban jelent meg PS3-ra és PS Vitára, és egyből belopta magát mind a kritikusok, mind a játékosok szívébe, később pedig ellátogatott többek között PC-re, PS4-re és Xbox One-ra is. Tavaly a készítők jelezték, hogy érkezik a számozott folytatás, ami nemrég debütált is, lássuk hát, sikerült-e felnőnie az elődhöz!

JUAN CSAK EGY VAN

A Guacamelee! 2 története ott folytatódik, ahol az első rész véget ért. Főhősünk, Juan, megállítja Calacát és megmenti El Presidente lányát, hogy aztán visszavonultan éljenek tovább. Látszólag teljes a boldogságuk, azonban egy nap a világ elkezd darabokra szakadni körülöttük, és hamar kiderül, hogy egyedül Juan tudja ezt megállítani. Főhősünk nem sokat kéreti magát, egy rövid kitérő során visszaszerzi maszkját, és már indul is rendet tenni. Kalandjai során nem feltétlen kell egyedül boldogulnia, hiszen a játékban egy maximum négyfős co-op mód is helyet kapott.

A Guacamelee! 2 a metroidvania stílust képviseli, azaz adva van egy szövevényes pálya, melynek jó része az elején még megközelíthetetlen számunkra, azonban ahogy egymás után megszerezzük a különféle képességeinket, úgy nyílnak meg az eddig elérhetetlennek tűnő szakaszok is. Új mozdulatokat az előző részhez hasonlóan itt is a Chozo szobrok szétverésével szerezhetünk, ezek jó része pedig nemcsak a harcban, hanem a platformok közti ugrálás során is igen hasznossá válik. Ezenkívül pedig válthatunk létsíkot, vagy átalakulhatunk csirkévé, nagyjából úgy, ahogy az előző részben is, bár ez utóbbi megoldások elsősorban a platformer részeknél jönnek majd jól.



Bárki, aki felismeri, mi történik ezen a képen, az megörökli a főhős maszkját, hogy innentől ő ügyeljen az egyensúlyra. Szóltunk.

ADATOK

KIADÓ
DrinkBox Studios

FEJLESZTŐ
DrinkBox Studios

ÉRTÉKELÉS

A Guacamelee! 2 egy remek platformer lett, mely hiányosságai ellenére is képes nagyszerű kikapcsolódást nyújtani, és magával sodorni a játékost.

GÉPIGÉNY

2 Ghz CPU, 1 GB RAM, 2 GB VGA, 2 GB HDD.

TÁLALÁS **75%**
TARTALOM **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY **90%**

PRO
Remek platformer részek, élvezetes játékmenet.

KONTRA
Billentyűzettel nehézkes irányítás, a harc helyenként monoton.

82%

A játékmenet során az ügyességi és logikai részek váltogatják egymást a harcokkal, és ahogy haladunk előre, úgy lesz a játék mindkét része egyre komplexebb. A platformeres szakaszokat úgy alkották meg, hogy mindig kellemes kihívást nyújtsanak, és ahogy haladunk előre, úgy lesznek egyre összetettebbek és nehezebbek a feladatok, de sosem annyira, hogy az már frusztráló legyen. Viszont mindenképp érdemes megfogadni a fejlesztők tanácsát, és kontrollerrel belevágni a kalandba, az irányítás egérrel és billentyűzettel ugyanis a legnagyobb jóindulattal is nehézkes.

A MAGA MÓDJÁN SZÓRAKOZTATÓ ÉS LÁTVÁNYOS PLATFORMER, DE AKI BILLENTYŰZETTEL JÁTSZIK, NOS, AZ INKÁBB KERÜLJE EL!

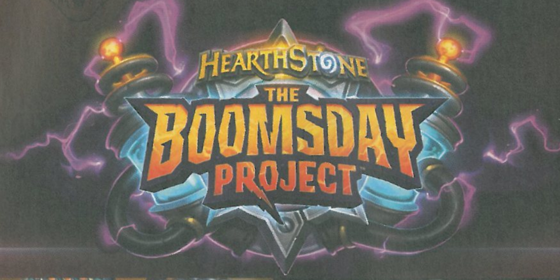
Sajnos a harcok már nem sikerültek túl jól. Bár az ellenfelek elég változatosak, a velük való küzdelem egy idő után már kifejezetten monotonnak hat. A főellenfelek jópofák és érdekesek lettek, itt nem érheti szó a ház elejét, de a pályák során szembejövő szimpla rosszfiúk sajnos már nem mondhatják el ugyanezt magukról. Ez a néha megjelenő arénáknál tűnik fel leginkább, ahol a hullámokban támadó ellenség leverése pár óra után már sokkal inkább érződik munkának, semmint mondjuk, szórakozásnak.

MEXIKÓ MINDHALÁLIG?

Összességben a Guacamelee! 2 tipikusan az a játék, ami berántja, és csak úgy sodorja magával az embert. A remek platformeres elemek miatt könnyen elkaphat minket a „csak még öt percet" életérzés, amit egyedül a kicsit körülményes irányítás, és a hosszú távon nem túl izgalmas harcok tudnak megzavarni, de az összképbe ezek sem rondítanak bele nagyon.

ROBBANÁSIG FESZÜLT HANGULAT

[ÍRTA **ASTRODAVE**] **Az aktuális Hearthstone-bővítmények megjelenéséhez tulajdonképpen órát lehetne igazítani, hiszen a megrögzött Zsugabubusok már évek óta megbízhatóan számíthatnak arra, hogy áprilisban, augusztusban és decemberben újabb lények jelentkeznek szolgálatra.**



Míg az előző kiegészítőben a gonosz boszorkány, a Hagatha által megfertőzött erdei teremtményeket állíthattuk hadrendbe, a friss csomaggal egy gyanús üvegcsékkel és bizarr alkatrészekkel teli laboratóriumba tehetünk látogatást. Dr. Boom a World of Warcraft-univerzumban az Area 52-es régiót tartotta rettegésben goblin-serege élén, a kártyalapra préselt változatban pedig újabb gépezeteket küld a csatatérre – ez pedig egészen pontosan 135 új lapot jelent.

A LABOR MÉLYÉN

Az eddigi frissítésekben a Mechek meglehetősen háttérbe szorított szerepet játszottak, legutóbb a 2014-es Goblins vs. Gnomesban érkezett belőlük nagyobb mennyiség, ám a rotáció következtében ezek a masinák már csak wild paklikban találhatóak meg. A Boomsday Projectben azonban ismét a mechanikus kütyük kerülnek előtérbe, amelyek természetesen rendelkeznek jó pár, csak rájuk jellemző tulajdonsággal. Ezek közül a legszembetűnőbb a mágnesesség. A magnetic kulcsszóval ellátott robotokat kijátszhatjuk magukban is, ám ez esetben nem kapnak semmi pluszt, viszont sokkal érdekesebb, hogy össze is olvaszthatjuk őket más mechekkel. Amennyiben az asztalon van már lent Mech-típusú lény, és a mágnesest tőle balra helyezzük le, akkor a kettő értékei összeadódnak, és még az egyéb képességeik is megmaradnak. Vegyük például az egyik új kütyüt, az Upgradeable Framebotot; ő önmagában egy nem túl feltűnő, 2 manából megidézhető, 1/5-ös lap. Ha azonban tőle balra elhelyezünk egy 5 nyersanyagba kerülő, 5/5-ös Wargeart, akkor végeredményben kapunk egy 6/10-es óriásrobotot. Ehhez persze továbbiakat is hozzávonzhatunk, az előző monstrumot egy 3/2-es Zilliaxszel megerősítve egy pusztító óriást kapunk, amely ráadásul pajzsos, tauntos, elszívja az életerőt, és még rusholni is képes. Találunk még úgynevezett project-lapokat is a csomagban, ezek jellemzője, hogy mindkét fél számára biztosítják az adott bónuszt (például mindkét fél húz 2 lapot), míg a különleges omega projectek akkor válnak aktívvá, ha 10 mana kristály rendelkezésre áll, így a semleges Omega Defender kreatúra például plusz 10 támadást kap, ha akad elegendő mana. A főkolompos Dr. Boom már látogatást tett a Goblins vs Gnomes kiegészítőben (az egyik legerősebb legendás lap volt akkoriban), és persze most sem marad távol: Garrosh, a warrior hőskártyájaként rusht biztosít a játék fennmaradó részében a mecheknek.

A Blizzard kártyajátékának kilencedik kiegészítője nem csak 135 új lapot ad a játékhoz, de a Puzzle Lab egyjátékos tartalmat is nyújt.

GIGANTIKUS, MECHANIKUS, PNEUMATIKUS

Az új kütyük önmagukban is számos kombinálási lehetőség előtt nyitnak teret, ezenkívül ráadásul augusztus végétől egyszemélyes módban is bemerészkedhetünk a laborba: négyféle módban oldhatunk meg különféle furmányos puzzle-öket (például le kell másolni a harcteret, vagy mindenkit le kell takarítani az asztalról, netán az ellenséges hős kiiktatása lesz a feladatunk egy kör alatt). Az új bővítményhez természetesen új asztal és sejtelmes aláfestő muzsika is jár, ezek együtt pedig nagyszerű hátteret nyújtanak a harcoló robotoknak. Ugyan a mágneses mechanika némileg hasonlít a korábbról már ismert Zombeast képességre, a The Boomsday Project jópofa csomag – ráadásul teljesen ingyen!

ADATOK

KIADÓ
Blizzard Entertainment

FEJLESZTŐ
Blizzard Entertainment

ÉRTÉKELÉS

Dr. Boom, az őrült lángelme kirobbanó formában vonul fel összeolvadásra képes robotseregét vezetve.

GÉPIGÉNY

2.2 Ghz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 4 GB HDD, az alapjáték szükséges hozzá/tartalmazza.

TÁLALÁS: **91%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Végre megint érdemes mechektől hemzsegő paklit gyártani.

KONTRA

Az előrendelői csomag ára kissé borsos volt, és a szóló mód sem volt elérhető az induláskor.

87%

SZÖRNYVADÁSZAT SZÁMÍTÓGÉPEN

MONSTER HUNTER WORLD

[ÍRTA TENEBRA] A PC-játékosokra csak kacsingató, a PlayStation-platformokon viszont őshonos szörnyvadászos Monster Hunter-sorozat legújabb fősodorbeli epizódja, a World végre ellátogatott számítógépekre is, és a Capcom portja szerencsére összességében igényesre sikeredett.

A szörnyvadászos Monster Hunter-szériának hatalmas kultusza van a PlayStation-játékosok körében, hiszen a Capcom 2004 óta örvendezteti meg őket a kemény kihívást nyújtó nyílt világú akciójátékkal. A Monster Hunter eddig jobbára két MMORPG, a 2007-es Monster Hunter Frontier Online és a 2013-as Monster Hunter Online formájában tette tiszteletét PC-n. Szerencsére napjainkban a jellemzően PlayStation-platformokra fejlesztő japán kiadók (Sega, Konami, Capcom) közelednek a nyugati és a számítógépes játékosokhoz, így augusztusban a széria legújabb fősodorbeli epizódja, a Monster Hunter: World (innentől MHW) megjelenhetett PC-re is. Mivel Böjti az év elején debütált konzolverziót már alaposan kivesézte (2018/02-es Guru), a továbbiakban a számítógépes szörnyvadászat sajátosságaira koncentrálunk.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
Capcom

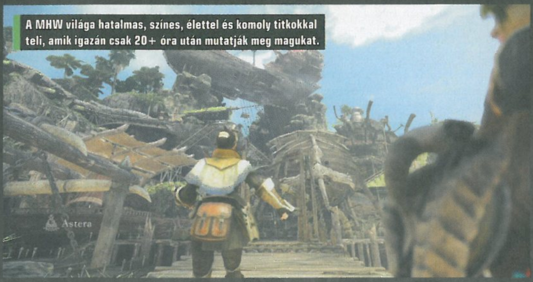
MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.09. (PC)

ÁR
Steamen 59,99 euró (kb. 19 500 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-4460 3,2 GHz CPU, 8 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis 2 GB VGA, 20 GB szabad hely.



A MHW világa hatalmas, színes, élettel és komoly titkokkal teli, amik igazán csak 20+ óra után mutatják meg magukat.

AMI NEM VÁLTOZOTT

Aki nem ismerné: a MHW nem a lebilincselően izgalmas sztorija miatt fog a képernyők elé szegezni, hanem azért, mert kvázi MMO-ként egy hatalmas világot kínál, a World of Warcraft-szerű játékokat is megszégyenítő komplexitással. Így a Worldben is csak útmutatóként (ha rosszmájúak akarunk lenni: oktatómódként) funkcionál az új világ felfedezését bemutató sztori, mely szerint kezdő szörnyvadászként csapatunkkal hajótörést szenvedünk egy feltérképezetlen szigeten, ahol hegyméretű szörnyek uralkodnak. Őket kell levadásznunk, ami persze 50-60 vagy akár 100 óránkba is kerülhet, mert a monstrumoknak nem lehet csak úgy nekirohanni, vagy kisebb példányok gyilkolásával gyors ütemben fejlődni, sőt ahogy haladunk előre, úgy nyílik meg egyre több lehetőség, helyszín és ellenfél. A MHW esetében karakterünk fejlődése nem tanult készségeitől, hanem a leölt dögök bőréből készült páncéloktól és fegyverektől, illetve a különböző növényekből és gombákból készített főzetektől, töltényektől és bombáktól függ. Aki szereti az MMO-kat, az a széria legújabb részét is garantáltan meg fogja kedvelni, ha ráérez az ízére. Csak éppen ezt a játékot kicsit más logikával kell játszani.

AMI VÁLTOZOTT

Persze az tény, hogy a Monster Hunterek kezdettől a PS-ek és Nintendo-gépek kontrollereire lettek tervezve. Ezért is kellett az utóbbi időben szerencsére egyre igényesebb PC-portokkal előálló Capcomnak néhány plusz hónap a számítógépes verzió elkészítéséhez. A 2000-es években a számítógépre adaptált Capcom-játékok rákfenéje volt a borzasztó karakterirányítás és a silány grafika (Devil May Cry 3, Resident Evil 4 – hogy csak két állatorvosi lovat említsek). A MHW legújabb verziójának szerencsére nincsenek ilyen problémái. A táj gyönyörű, a karaktermodellek meghökkentően részletesek, és mindemellett két hatalmas terület között nem kell 5-10 másodpercnél többet bámulni a töltőképernyőket. Jóllehet, a játékmechanizmus kicsit túlbonyolítottnak tűnhet, hiszen vissza kell caplatnunk a vadonból a hajóroncsokból kialakított törzshelyünkre, ha új küldetést akarunk elvállalni. Így bár tényleg rövid időre, de viszonylag gyakran találkozunk a töltőképernyővel.

A karaktermozgás és a harc is gördülékeny és élvezetes. Jóllehet, az irányítást és a tárgykezelést azért szintén érheti kritika amiatt, hogy túl sok a gomb, és a veterán MMO-sok biztosan látják, hogyan lehetett volna egyszerűsíteni ezen. Elég frusztráló például, ha nem karddal, hanem távolsági fegyverrel (esetemben: egy számszeríjpuskával) megyünk vadászni, mert akkor a gyors elérésű tárgylistát nem tudjuk az

egér görgőivel lapozni, hanem a Q billentyűt kell lenyomva tartani, és a két egérgombbal váltogathatunk. Mondani sem kell, hogy egy húzós szörnyvadászat közben ez mennyire idegesítő, főleg, hogy a keményebb dögök egy csapással a túlvilágra küldhetnek, ha nem vetődünk gyorsan arrébb. Három halál után pedig bukjuk a legtöbb küldetést. A batyunk és a ládánk tartalmának rendezgetése pedig az automatikus elrendezési funkció ellenére is hajmeresztő, a Diablo 2 már a 2000-es években is frusztráló, csigatempójú pakolgatását idézi. Ha át akarunk rakni valamit a táskánkból a ládába, akkor nem lehet egy kattintással egy egész nyersanyagkategóriát megfogni, hanem meg kell adni, mennyit szándékozunk áthelyezni, majd ezt még le is kell okézni. A MHW kulcsa a türelem, de azért az ilyen és ehhez hasonló mechanizmusokon lehetett volna finomítani. Főleg, hogy amúgy az Xbox kontrolleremmel a tárgyak gyors elérése működőképesebb volt. Viszont egérrel és billentyűzettel sokkal jobb a karaktert irányítani és harcolni.

A tárgykezelés tehát nehézkes, és ezen a gombkiosztás átszabása sem javít. De azért megszokható, és a játékélményt nem rontja el. Sokkal nagyobb probléma, hogy a MHW online része még a legújabb patch után is bugos. Aki nem tudná: lehetőség van magunk mellé még három főt behívni, hogy velük együtt csapjuk le a túl kemény ellenfeleket. Igen ám, de én 10-ből 8 alkalommal nem tudtam létrehozni online játékot, így a program átrakott offline módba. Steamen többek között emiatt is rosszul áll a World szénája, illetve a felhasználók olyan hibákról számolnak be, mint a hőskorszakot idéző agybaj, a mentett állás használhatatlanná válása, vagy hogy az utolsó szörny legyűrését követően egyszerűen kivág az asztalra a program. Én ilyenekkel 20+ óra alatt nem találkoztam, de az tény, hogy a Capcomnak rá kell feküdnie a javításokra, mert ezek a kritikus hibák tönkretehetik az amúgy kiváló játékot. Viszont nem érdemes sem a bugok, sem a kezdeti nehézség miatt feladni. Ahogy Böjti is írta, a World nem fogja a kezünket, magunknak kell felfedezni a világ és a több óra után is izgalmas szörnyvadászat trükkjeit és titkait, ami miatt ez a lenyűgözően komplex játék többet ér bármelyik trendi MMORPG-nél.

Minden lényt levadásztunk, minden szörnyeteg elhullott már, csak mi maradtunk, apró haver... ma nyúl lesz a vacsora, tudod?

ÉRTÉKELÉS

TENEBRA

A World az MMORPG-k mélységével vetekszik, iszonyatosan magába szippant, ha ráérzünk az ízére. Ám a PC-játékosok számára sok minden szokatlan lehet, és a játék online része döcög a legújabb patch után is.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A PC-s port igényes lett, a karaktermozgás és a harc jól működik, így PC-n is élvezetes vadászni. Hihetetlenül tartalmas.

KONTRA

A tárgykezelés PC-s perifériákkal bonyolult, és vannak megoldandó technikai problémák is.

84%

ASUS ZenBook Pro 15
ENGEDD SZABADJÁRA A KREATÍV ERŐD

UX580GE-BN073T

Intel® Core™ i9-8950HK processzor
Windows 10 operációs rendszer
16 GB DDR4 RAM
512 GB PCIe SSD
NVIDIA GeForce GTX1050 4GB
ScreenPad

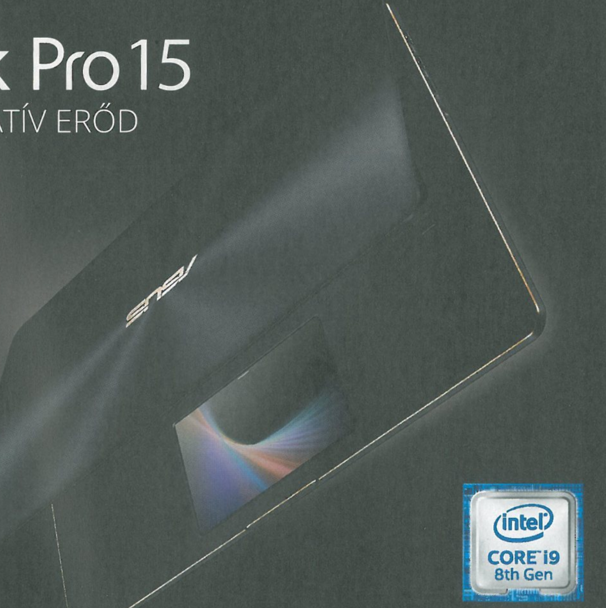
681500 Ft

CORE i9 8th Gen

DIGIPRIME.HU

WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

ASUS



ELVESZETT EREKLYÉK FOSZTOGATÓI

STRANGE BRIGADE

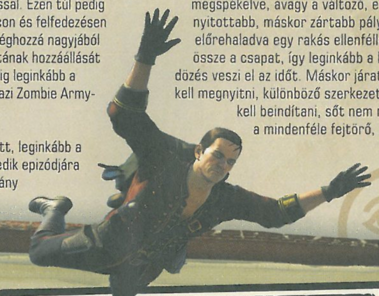
[ÍRTA BÖJTI] Vár a mesebeli Egyiptom, meg mindenféle egzotikus helyszín, de ha nem vigyázol, könnyen ott hagyhatod a fogad, amivel aztán óriásskorpiók, múmiák, mindenféle egyéb szörnyetegek játszanak majd! Persze csak akkor, ha a társaid ezt hagyják...

Négy karakter, egy eset, utóbbi ráadásul a fiktív, de a Strange Brigade világában legendás Seteki átka, aki Witch Queen, avagy boszorkánykirálynő néven is ismert. Az illető személy úgy tűnik, hogy évezredes fogságából kiszabadulva szabadon engedte élőhalott seregét, aminek hála mindenhol óriásskorpiók és múmiák grasszálnak. Mivel a csapat a kincsekre hajt, amit ezek a rusnya dögök védenek, talán nem nagy meglepetés, ha azt mondom, hogy a rendelkezésre álló kilenc helyszínen a pokoli sereggel kell megküzdeni, közben és utána felmarkolva minden egyes értéket, amivel aztán el lehet tűnni a balfenéken.

A MÚMIA ÁTKA

Gracie Braithwaite, a világháború Rosie-jára hajazó karakter a robbanószerek, Nalangu Rushida a mágia-gyorsaság-életerőszívás, professzor Archimedes de Quincey az alkímia és a titkok, Frank Fairburne pedig a villámgyors coltok mestere. Közülük lehet szabadon választani, majd nekiindulni a több mint tízórás kalandnak, ami egyébként a harmincas-hatvanas évek horrorfilmjeit idézi meg stílusában és látványában is. Hogy mindez pontosan mit takar? A karakterek között jópofa párbeszédek zajlanak, néha a külső szemlélőktől is kapunk egy-egy jobb beszólást, vannak vicces egysorosok, a pályákon pedig a komolyabb ellenfeleket mindig egy fekete-fehérre váltó bemutató előzi meg, persze a kor dizájnját idéző fontokkal és stílussal. Ezen túl pedig lényegében a harcon és felfedezésen van a hangsúly, méghozzá nagyjából a Rebellion csapatának hozzáállását tükrözve, ami eddig leginkább a Sniper Elite- és Nazi Zombie Army-játékokból jött át.

A külső nézet adott, leginkább a Sniper Elite negyedik epizódjára emlékeztet a látvány és az animáció, csak éppen minden szintet ugrott, minden mutatósabb. A gunplay annyiban változott, hogy ezúttal nem a mesterlövészkedésen van a hangsúly, ami elég nagy eltérés, elvégre a már említett játékoknál főleg távcsövessel, lassított becsapódások közepette lehetett nézni az ellenfelek haláltusáját, a Strange Brigade azonban sokkal akciódúsabb, gyorsabb, ide ez már nem fért be. Maga a mechanika talán a Left 4 Dead és Zombie Army keverékeként írható le, egy csomó egyedi összetevővel megspékelve, avagy a változó, egyszer nyitottabb, máskor zártabb pályákon előrehaladva egy rakás ellenféllel akad össze a csapat, így leginkább a lövöldözés veszi el az időt. Máskor járatokat kell megnyitni, különböző szerkezeteket kell beindítani, sőt nem ritka a mindenféle fejtörő, ami a



ADATOK

KIADÓ
Rebellion

FEJLESZTŐ
Rebellion

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.28.

ÁR
Steamen 50 euró, avagy nagyjából 16 200 forint, PS Store-ból 14 990 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel 2.8 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GeForce 560/ Radeon HD 7870 vagy erősebb VGA, 33 GB hely.

Kincsesláda helyett

A Rebellion szeret mindenféle különlegességet odapakolni a legnagyobb gyűjtőknek, akik speciális csomagolásra és extra tartalomra vágynak, és nincs ez másként most, a Strange Brigade esetében sem. Kezdjük ott, hogy a mélyebben a zsebükbe nyúló kincskereső kalandorok egy speckó bőröndformájú dobozban kapják a csomagot. A játék gyönyörűen kidolgozott steelbookban kap helyet, digitális tartalomként pedig mindehhez némi különcködő fegyverskin is jár. A legfontosabb azonban a 30 centi hosszú, kartonból épített léghajó, ami a vitrin dísze lehet, meg a fantasztikus külsejű, 64 oldalas artbook, ami keményfedeles formában mutatja meg a művészeti alkotásokat, amik a játékhoz készültek. Hogy mindez 80 euróért, nagyjából 26 000 forintért vihető haza, az már más kérdés, de egy rajongó ugye, megadja a módját.

Akkor most beszívjuk az energiát, majd háromra szívmasszázst adunk szegény pajtinak. Kicsit rosszul van a meghajlott háta miatt.

klasszikus kalandfilmekből lehet ismerős. Ezeknek egy rakás verziója vár, ha a rejtett kamrákba óhajtasz belépni, bár a legtöbb nem annyira megerőltető, azért van néhány, ami megizzaszt. Plusz ott vannak a gyűjthető relikviák, szétlőhető macskaszobrok, szóval bőven van mivel foglalatoskodni, egyszer nem is biztos, hogy elég végigszaladni a helyszíneken.

És akkor ez még csak a kampány, ami 10+ óra, egyedül vagy társakkal, de ott van extrának – már a gyűjtögetésen túl – a hordázás, amikor adott területeken kell visszaverni az újra és újra előözönlő pokoli seregeket, ezzel egyre bővítve a térképet, plusz a kihívásos mód, aminél a stílus és az ezzel behozható pontszámok adnak okot a versengésre.

NEM TUDSZ KILÉPNI

Merthogy bizony egyáltalán nem mindegy, hogy öldöklösz, hogyan és mivel, milyen formában pusztítod a sztoriban vagy a speciális játékmódokban előkerülő szörnyetegeket. Eleve, ott vannak az eltérő karakterek, akik speciális képességekkel bírnak, átvedlenek gyorstüzelő vadnyugati hőssé, lélekvámpírrá, halott harcosok megidézőjévé, mert a harc közben állandóan töltődik az extra támadás is. Emellett a fegyvert is meg lehet választani, az sem mindegy, hogy milyen puskával, pisztollyal esünk neki a hordának, sőt még egy-két kiegészítőt is be lehet ékelni a mordályba, amivel gyorsabb tárazást, nagyobb sebzést, de akár sikeres gyilok esetén regenerálódást is hozzácsaphatunk az aktív effektekhez.

A legfontosabb azonban a testreszabáson és a csapatmunkán túl – mert bizony az is fontos tényező –, hogy kihasználjuk a terep adottságait is. Nem elég, hogy mindenfelé robbanó hordók, lángokat csorgató lámpatestek vannak elhelyezve, de bizony csapdákkal is tele van az egész játék. Itt-ott gömbök és érzékelők jelzik, hogy bekapcsolható valami jóság, ami lehet egy pengéket forgató eszköz, egy lángszóró, vagy akár egy lándzsarengeteg. Ha ezeket a megfelelő időben, a legnagyobb tömeg közepén sikerül bevetni, az rendkívül hatékony elrettentő erő a szörnyetegekkel szemben, amik gyorsan megadják magukat és inkább meghalnak. Hasonlóképpen nem szeretik a speciális fegyvereket sem, amiket ládákból lehet megvenni a gyilokért járó ingame pénzből, így felcsapva a hátunkra egy lángszórót vagy egy robbanó tölténnyel teli shotgunt.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Remek co-op akció, ami ügyesen merít más forrásokból. Kellően egyedi világot választ, és a többjátékos élmény is különösen izgalmas.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **73%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **83%**

PRO

A végén már óriási főellenfelek, mindenfelé múmiák, kalózok, klasszikus kaland- és horrorfilmes elemek, ráadásul kellően tartalmas formába öntve, maximálisan szórakoztató stílusban. Mi kell még?

KONTRA

Nem éppen formabontó, az elemek nagyobb része máshonnan lett összehordva, bár tíz-húsz perc lövöldözés után ez már egyáltalán nem fog érdekelni.

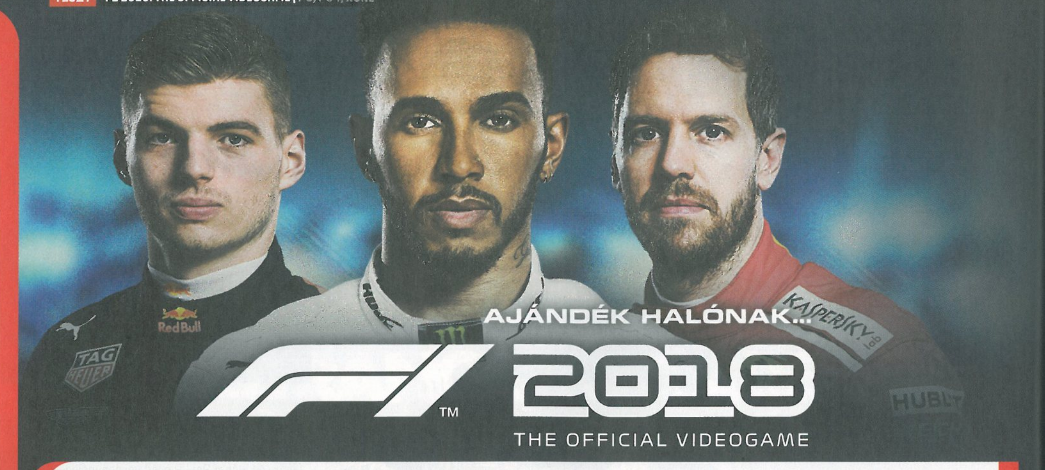
80%

Talán már sejthető a leírtakból, hogy a legnagyobb hangsúly a pusztításon van, azon, hogy miképp intézzük el ellenlábasainkat. És ez lényegében igaz, bár a rendre felbukkanó fejtörők ügyesen árnyalják a képet és fűszerezik a tortát, amit a Rebellion csapata tett elénk. Merthogy a Strange Brigade remek móka, igazi ajándék a stílus szerelmeseinek, egy jó csapat esetén pedig kihagyhatatlan ajánlat – pláne akkor, ha bírod a korai kaland- és horrorfilmeket. A rengeteg utalás, poén, akció miatt eleve megunhatatlan, de emellé egészen változatos is, a kooperáció pedig megadja a játékmenet sava-borsát az összefogással. Bármikor ki és be lehet ugrani, megfelelő beállítás esetén idegenekkel is neki lehet állni, egy-egy küldetés viszont eléggé időigényes, szóval ne akkor állj neki, mikor pont 30 perced van kiszámolva valami gyors és pörgős játékélményre.

Böjti azt mondta, hogy a sok munka miatt idén nyáron sehova nem utazott. Kérem, akkor ez az egyiptomi kiruccanás mi volt?

A legjobb az egészben azonban a hangulat és a látvány, a dizájn. Tényleg hozza a már említett filmek stílusát, jönnek a múmiák, csontvázak, kalózok, mitikus lények, óriási titánok, amiket idővel már csak bizonyos helyeken lehet sebezni – ezzel a taktikát is megkövetelve a csapattól. Plusz az ásatások, templomok, ősi csarnokok is mutatósak, van valami báj a kivitelezésben, ami miatt nehéz abbahagyni, még nehezebb nem szeretni a Strange Brigade-et. Persze, vannak hibái, így a fegyverek használatát némileg szokni kell – ezek még nem azok az automata mordályok, várni is kell a betöltésre, meg a célzás sem a megszokott… viszont a fejlövés minden korábbinál nagyobb élmény –, nem is teljesen egyedi, mert csipeget innen-onnan, de azt legalább érzékkel teszi. Jók a beszólások, jópofák a karakterek, az ellenfelek emlékezetesek, a csapdák elhelyezése pedig általában kiváló, így alaposan oda lehet pörkölni és csapni a rusnyaságoknak. Összességében tehát teljesen jó móka, plusz tartalmas is, elvégre bőven van mit felfedezni, begyűjteni, és elsőre garantáltan nem unod meg a mindenféle titkokat rejtő helyszíneket.

Mivel a műfaj mostanában ismét közkedvelt, van konkurencia, egyedinek semmiképpen nem mondanám, inkább a világa miatt nagyon szerethető, amiatt ajánlható, illetve a stúdió a játékmenetet is kellőképpen megkavarta ahhoz, hogy működőképes legyen a recept. Nyugodt szívvel ajánlom, noha az árazása picit lehetne barátibb, 30-40 euró között lenne reális – ezért az élményért mondjuk, még talán a jelenlegi 50 eurós árcédula is megéri, ha a trailer már megfogott, és bejön a stílus.



[ÍRTA **GEBBBE**] **NYAKIG BENNE VAGYUNK AZ IDEI FORMULA 1-ES VILÁGBAJNOKI SZEZONBAN, ÉS A CODEMASTERS TESTKÖZELBE HOZZA SZÁMUNKRA A SZÁGULDÓ CIRKUSZ KÜZDELMEIT. TAVALY SZINTE NAPRA PONTOSAN JELENT MEG AZ F1 2017, ÉS BIZONY VISZONYLAG ERŐS VÉGSŐ ÉRTÉKELÉSSEL IS ZÁRT NÁLUNK.**

Még mielőtt rátérnék az új rész verdiktjére, azért bizonyos változásokat nem árt, ha elkönyvelünk magunknak. Ha kevésbé követjük a világbajnokság eseményeit, akkor hasznos lehet tudni, hogy Bernie Ecclestone végleg leköszönt a Formula 1 éléről. Ugyan 2017 januárjában már meghozta a döntést, csak a 2018-as szezon indult el úgy, hogy már teljes egészében az új tulajdonos, a Liberty Media és Chase Carey (USA) fogja a gyeplőt. Ennek pozitív hatásait mind a televíziós közvetítéseken, mind a háttérben zajló eseményeken kimondottan érezni, de ami igazán ki fogja szúrni a szemünket, az a teljes arculatváltás. Új logót kapott a versenysorozat, vadonatúj köntösben és zenével rukkolt elő az új menedzsment. Sokan vannak persze, akik a régi dolgokhoz ragaszkodnának (#regenmindenjobbvolt), de én azt mondom, hogy haladni kell a korral. Már csak azért is, mert például 2018-tól szerves része az autóknak az úgynevezett Glória (Halo), amely a pilótákat hivatott megvédeni a fejmagasságban érkező törmelékektől, kerekektől és egyéb veszélyektől. Már a gyakorlatban is be kellett bizonyítania hatékonyságát, hiszen a Belga nagydíj rajtjánál Alonso könnyen levihette volna Leclerc fejét, ha nincs, ami megvédje. Ezen változások tehát értelemszerűen kihatnak a kezeim közé került F1 2018-ra is, mert mint mindennek, ennek a marketingterméknek is alkalmazkodnia kell a legújabb trendekhez és szabályokhoz.

DÉJÀ VU

Az első sokkot gyakorlatilag már a menüben átéltem. Nem, sajnos nem. Nem a jó értelemben vett ledöbbenés lett úrrá rajtam, hanem a csalódottság. Az indítás ugyanis szinte semmit sem változott 2017-hez képest, vannak új háttérképek, természetesen az új logó is megjelenik, de kérem szépen, ennyi. Nyugodtan mondhatom, hogy körülbelül 15 percet sem foglalkozhattak vele. Rendben, évente megjelenő címről van szó, jól bevált dolgokhoz nem kellene nyúlni, na, de akkor is! No, de milyen módon mérettethetünk meg? Jelentem, ebben sem fogunk nagyon sok újdonságot lelni, maradt a jól megszokott Grand Prix, karrier, időre való körözés, az időszakos események és a többjátékos mód. Na, jó, semmi ok a pánikra, az igazi eltéréseket a játékmenetben és persze a karriermódban kell keresnünk. Térjünk azonban előbb rá a klasszikus érát érintő változásokra. Idén minden eddiginél több, összesen 20 régebbi F1 géppel vívhatunk ádáz harcokat, de sajnos hozzájuk való pályákkal és legendás pilótákkal továbbra sem örvendeztettek meg minket. Számokban mérve ez 6+2 új kocsit jelent, a plusz 2 darab előrendelői bónuszként érhető el. Mehetünk majd a 2009-ben óriási meglepetést okozó Brawn BGP-001-gyel, mellyel Jenson Button nyerte egyetlen bajnoki

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
verseny

INFO

MEGJELENÉS
2018.08.24.

ÁR
Steamen 55 euró, avagy nagyjából 17 800 forint.

GÉPIGÉNY

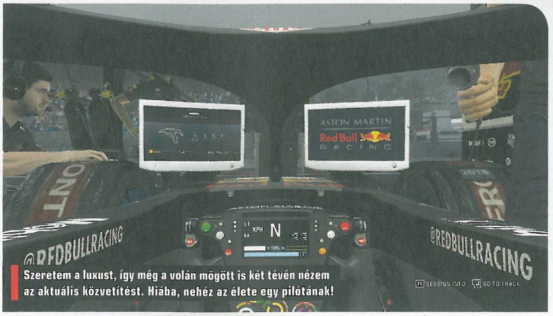
Intel Core i3-2130 vagy AMD FX CPU, 8 GB RAM, Nvidia GT 640 vagy AMD HD 7750 VGA, 50 GB HDD.

Fura ez a kormány, amit Gebbbétől kaptam. Lehet, összecserélte az XOne kontrollerével? Hajjaj, akkor a járgány is magától fordul!

BEFUTÓ VAGY NÉC?

A megjelenés után a hazai játékos keménymag is azonnal belevetette magát a programba, számtalan videó és egyéb véleményformáló tartalom jelent meg a csatornákon. Jómagam Süveges Zsigmond Leó (Leo Crowe) véleményére voltam kíváncsi, köszönhetően a korábbi részek felé mutatott elhivatottságának. Az idei etap pedig nála is befutó lett.

„Az F1 2018 szerintem sokat fejlődött a tavalyi évhez képest, mind grafikailag, mind a mesterséges intelligencia tekintetében. Az autó fejlesztésének ilyen mértékű kibővítése számtalan érdekes fordulatot hozhat a versenyek során. Nyugodtan mondhatom, ez eddig a valaha megjelent legjobb hivatalos F1-es játék."



Szeretem a luxust, így még a volán mögött is két tévén nézem az aktuális közvetítést. Hiába, nehéz az élete egy pilótának!

címét. Szintén beülhetünk a 2003-as Williams FW25-be, ami BMW motorral röpítette győzelmei felé Juan-Pablo Montoyát, és lett második a nagy múlttal rendelkező csapat a konstruktőrök közötti versenyben. Ezeken felül kapunk még 5 autót a '70-es évekből, köztük Niki Lauda Ferrariját is 1976-ból. Ezeket mind nagy élmény vezetni, de sajnos a gumiabroncsok és sok helyen a festések is licenchiányosak, így a szakavatott szemeknek faramucin fognak hatni ebben a játékban is.

ENERGIA A MINDENNAPOKHOZ

A karrier módban a szokásos karaktergenerálást követően máris belecsöppenünk az első versenyhétvégébe, megismerkedünk a már jól ismert módon a csapattal és a menedzsmenttel. Ebben gyakorlatilag semmi érdemleges újítás nem tapasztalható, megjelent azonban egy tulajdonság,

ÉRTÉKELÉS

GEBBBE

A Codemasters nem kockáztatott sokat, de az autó fejlesztésében sok újítást kaptunk, és persze a szabályoknak megfelelő glóriás autókat is az új arculatú közvetítéssel.

TALÁLÁS: **78%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Az EGO motor igazi erényeit esős időben fogja megmutatni a játék, legendás autókból páratlan a felhozatal, és még mindig hosszasan leköti/leizzasztja az embert egy versenyhétvége.

KONTRA

Az interjúk baromi gyorsan, szinte követhetetlenül pörögnek, a karriert érintő változások minimálisak, és nincsenek klasszikus pályák/pilóták a kocsik mellé. A flashback funkció hibái nagyon bosszantóak.

85%

amely karakterünket elviheti a showman, illetve a sportember szerepe felé. Az interjúkban adott válaszaink fogják ezt meghatározni, de itt mindenki jól kösse fel a gatyáját! Legyen szó bármely elérhető nyelvről a játékban, bármely anyanyelvű ember, aki el tudja olvasni az összes választ, cirka 15 másodperc alatt, majd eldönti, hogy melyiket választja az adott kérdésre, az egy szuperhős. Egyszerűen lehetetlen felfogni is, hogy mit mondunk, és hogy az milyen hatást gyakorolhat a megítélésünkre. Edzésfeladataink kibővültek az energiavisszanyerő rendszer (ERS) menedzselését érintő gyakorlattal. Ez annyit tesz, hogy a fékezéseknél megszerzett

Igazán nagy és jelentős újításokkal nem éltek a fejlesztők, de a téma feldolgozásaként az idei epizód az eddigi legjobb.

energiatöbbletet mennyire takarékosan kezelje az autó. Minél feljebb húzzuk az adott értéket, annál erősebb fékezésekre lesz szükségünk, hogy ellássuk a motort a többlet lóerőkkel. Az állításra ugyanott van lehetőség, ahol az üzemanyag-befecskendezés mértékét is kezelhetjük. A legnehezebb továbbra is az üzemanyag megspórolására irányuló feladat. Lehet, van olyan, akinek jól megy, de nekem még mindig nagyon sokat kell szenvedni, hogy teljesítsem a kiszabott időt alatt a gyorskört, és persze, hogy ne csússzon a piros vonal irányába a fogyasztásom. A fejlesztési fa rengeteget finomodott, elképesztően részletes lett, és ezúttal már vannak olyan elérhető módosítások is, amelyek csak egy adott csapat berkein belül érhetőek el.

ÚJ ÉS RÉGI-ÚJ

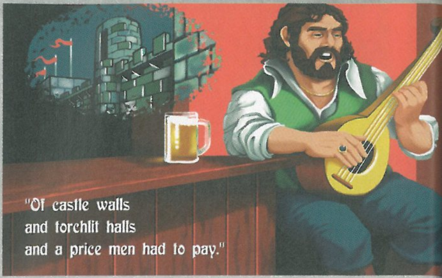
A klasszikus pályák hiánya ugyan tény, de nem mehetünk el amellett, hogy idén mégis két helyszínnel bővült a nagydíjak száma. Az egyik a már jól ismert Hockenheim, ahol legutoljára 2016-ban versenyezhetünk, hiszen 2015-ben és 2017-ben sem rendeztek Német nagydíjat. Van viszont egy nemzet, amelyik még ennél is többet kellett nélkülözzön, ez pedig Franciaország. 2008 után Magny-Cours elvesztette a rendezés jogát, és idén a Paul Ricard versenypálya került a porondra, ahol utoljára 1990-ben járt F1 autó. Azóta rengeteget változott és színesedett a pálya, amely mára amúgy egy kissé unalmassá vált. A többjátékos módban ugyanakkor bevezetésre került az úgynevezett szuperlicenc. Ez annyit jelent, hogy ha ranked (rangsorolt) versenyeket megyünk, akkor a stílusunktól függően változik a biztonsági szintünk. Minél sportszerűbben állunk a dolgokhoz, annál valószínűbb, hogy hasonló felfogású ellenfeleket kapunk a jövőben is. Valami efféle pontrendszer van a Project CARS 2-ben is, remélhetőleg így elkerülhetjük az olyan ismeretleneket, akik csak törni-zúzni szeretnének.

HAL(L)O! HÁT NEM LÁTOK SEMMIT...

Szeretném extra dobozunkra is felhívni a figyelmet, mivel bátorkodtam kikérni Leo Crowe kolléga véleményét is a játékról, hiszen jónéhány futam és F1-stream van már a háta mögött, így amit mond, azt én elfogadom hamisíthatatlan ténynek. Végezetül a glóriára szeretnék visszatérni. Akit esetleg eltántorítana a vásárlástól a fejvédő, az azért ne ijedjen meg teljesen. A belső nézet gyakorlatilag használhatatlan volt számomra is, maradt a tévékamerás szög. Azonban ha belenéztek a menüben a kamerabeállításokba (Camera Settings), akkor találtok egy úgynevezett Halo column kapcsolót. Ezzel egészen egyszerűen kiiktatható a glória középső oszlopa, így máris szabad a kilátás! Milyen is lett tehát az F1 2018? Ahogy már több cikket is zártam, most is el kell ismernem, hogy a tisztes iparosmunka, és az EGO motor továbbra is kiválóan működik, de azért az AI viselkedésére még mindig nem ártana odafigyelni, mert olykor hajmeresztő, hogy mik tudnak történni. A tartalom bővítésének mértéke is elfogadható szintet üt meg, de a menüdizájn átszabásának és pár új játékmódnak azért örültem volna. Nem mondanám még rókabőrnek a dolgot, de a vonatkozó mondatok már bizony nincsenek messze.

ELSŐ FEJEZET ÚJRATÖLTVE

The Bard's Tale TRILOGY



[ÍRTA POZANDR] **The Bard's Tale. Egy legenda, ami 1985-ben jelent meg, és újító megoldásaival nemcsak a játékosok kegyét nyerte el, de egy műfaj fejlődését is meghatározta. Ma pedig, 33 évvel később újra megtapasztalhatjuk azt a kalandot, mely a télbe fagyott város megszabadításáról szól.**

De mi értelme van kiadni egy ilyen öreg játékot – tehetitek fel a kérdést, ám erre egyszerű felelni: 2015-ben az InXile Entertainment bejelentette, hogy elkészíti a The Bard's Tale 4-et, amihez természetesen a játékosok segítségét kérték. A Kickstarter-kampányban a rajongók másfél millió dollárt adtak össze a programra, a fejlesztők pedig megígérték, hogy az eredeti trilógiát is újra kiadják. Ez meg is történt, a gyűjtés után az adományozók megkapták a szimplán emulált verziót. Na, de akkor miért van jelentősége a remastered kiadásnak? Hát azért, mert egy évvel ezelőtt még úgy tűnt, hogy abból viszont nem lesz semmi. Ugyanis az Olde Skuul nevet viselő csapat, amely eredetileg bejelentkezett a remaster elkészítésére, pénzügyi okokra hivatkozva abbahagyta a munkát. Az InXile azonban nem tétlenkedett, leszerződött a Krome Studios-szal, a The Bard's Tale Trilogy pedig napvilágot látott, egyelőre csak az első epizóddal, amely jobb formában mutatkozik be, mint eddig bármikor.

EGY BÁRD DALA

A The Bard's Tale abban a korban született, amikor még nem voltak erős processzorok, nem voltak gyorsítókártyák, a számítógépes animáció pedig éppen csak megszületőben volt. Így azoknak, akik a '90-es évek közepén-végén, esetleg az új évezred után születtek, borzasztóan elavultnak tűnhet a program által kínált játékmenet. A történet – ami Skara Brae felszabadítását meséli el a gonosz varázsló, Mangar igájából – ugyanis kizárólag szöveg és animált kép formájában van elmesélve. A feladatot egy maximum hét főből álló kompánia végezheti el, akik között megtalálhatók a szokásos kasztok: harcos, varázsló, paladin és így tovább. A játékot a szövegopciókra való kattintással lehet vezérelni, a képernyő bal felső sarkában pedig a város/katakomba/ellenfél képe jelenik meg. Azt gondoljátok, hogy ez unalmas? Nem! A The Bard's Tale története még most is élvezetes, az pedig plusz pont, hogy a fejlesztők jó néhány elemet a mai kor követelményeihez igazítottak. Van egér és billentyűzetirányítás, a felújított grafika kifejezetten szép egy 1985-ös játékhoz képest, plusz bekerült a szabad mentés, az auto save és az automapping is.

Olyan játék ez, amire tényleg csak a legidősebb olvasóink emlékezhetnek. De micsoda szép emlékekkel!

Ezekre pedig szükség is van, hiszen Skara Brae kifejezetten nagy település, könnyedén el lehet veszni benne. A játékos és a szereplők négyzetről négyzetre, házról házra, dungeonről dungeonra járnak, miközben megküzdenek az ezernyi veszéllyel. A fegyvereket a kovácsnál lehet megvenni, és itt lehet eladni a talált tárgyakat, az ivókban a pletykákat hallgathatjuk meg, a szentélyekben pedig a gyógyulás lehetséges. A harcok természetesen tapasztalati pontot és sebesülést adnak, így általános tanács, hogy ne merészkedjetek le a katakombákba, amíg nem vagytok elég erősek, mert a A megfelelő felkészülés hiányában könnyen oda lehet veszni idő előtt. A harcokban minden szereplő egyénileg lép a kiadott parancsok után: fegyverekkel, varázslattal vagy akár énekkel. Bizony, nagyon fontos, hogy a Mangar ellen induló csapatban legyen egy bárd, hiszen énekével többféle extrára is képes: egyik dalával például növelni tudja társai harci szellemét, egy másikkal pedig azt érheti el, hogy kevesebb ütést kapjanak…

ÖRÖKSÉGEM ZÁLOGA

A premier óta kapott pozitív értékelések bebizonyították, hogy ma is van létjogosultsága egy olyan játéknak, ami eredetileg Apple 2-re jelent meg, majd onnan került át más rendszerekre. Nosztalgiának tökéletes, a fiatalok pedig kipróbálhatják a régi korok élményét. A majdnem 13 eurós, nagyjából 4000 forintos árért pedig év végéig a komplett trilógiát megkaphatjátok, ezzel teljessé téve az élményt. Ugye, hogy milyen jó üzlet?

Szevasz, kalandor, mi szél hozott erre? Mindegy is, remélem, mentettél, mert mint látod, éles a pengém, és nem félek használni.

ADATOK

KIADÓ
InXile Entertainment

FEJLESZTŐ
Krome Studios

ÉRTÉKELÉS

Egy legenda visszatért, hogy év végéig minden epizódot újraélhessünk. Vegyétek meg, és szabadítsátok fel Skara Brae-t!

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 2000 Mhz, 4096 MB RAM, 512 MB VRAM, 1 GB HDD.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **89%**

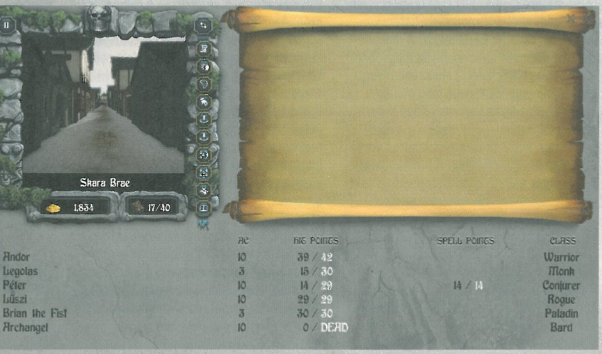
PRO

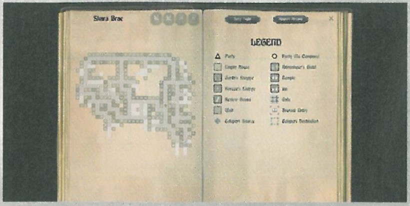
Az újítások kifejezetten jót tettek a játéknak, ami még mindig teljesen élvezhető.

KONTRA

Drága mulatság a kórházi ellátás. Várni kell a folytatásokra.

87%





HALJ MEG MÁSKOR...

DEAD CELLS

[ÍRTA **POZANOR**] Vannak olyan játékok, amelyek a megszületésük pillanatában klasszikussá válnak. A tavaly Early Access címként megjelent Dead Cells ilyen volt, augusztus elején a Motion Twin játéka pedig elérte az 1.0-s verziót, amely így nagyszerűből fantasztikus lett, ráadásul magyarul is elindíthatod:

A tavaly júniusi PC Guru Radar alatt rovatában mutattuk be először röviden a francia fejlesztőstúdió alkotását, és bizony már akkor ódákat zengtünk róla. Az elmúlt egy évben a francia szakik azonban nem ültek a babérjaikon, ünnepelve a sikert, hanem az állandó halált még kívánatosabbá tették a játékosok számára. Ebben a játékban nem egyszer, de sokszor fog utolérni a végzet, de ez a hasznodra válik, hiszen a Dead Cellsben a halál jelenti a tanulást!

ÖRÖKKÉ VÁLTOZÓ

Ha eddig nem hallottál volna a Motion Twin játékáról (lehetséges ez egyáltalán?), akkor itt az ideje, hogy megismerkedj vele! Az alkotás egy minimális történettel rendelkező, a fejlesztők saját meghatározása szerint roguevania stílusú játék, melyben egy örökké változó kastélyban kell legyűrni milliónyi ellenfelet, miközben a halál jelenléte állandó és meghatározó. Egyetlen sejtként, egy lefejezett embert feltámasztva kell végigmenni a szinteken, hogy elintézzük a ránk törő rusnyaságokat, megtaláljuk az elrejtett kincseket, és persze fejlesszük a felszerelésünket, amivel túlélhetjük az újabb és újabb próbatételeket. Ennek teljesítéséhez bizony fegyverekre is szükség van: a játék elején csak egy rozsdás karddal, és választás szerint egy íjjal, vagy egy fából készült pajzzsal rendelkezünk. Ez nem sok, de nem kell aggódni, hamar találunk erősebbeket. Ez sokat segít, hiszen az egyes pályákon rengeteg ellenféllel találkozhatunk, akik között vannak olyanok, akik távolsági fegyverekkel küzdenek, vannak akik robbanó bombákat dobnak el, akadnak akik repülnek, szóval a változatosságra nem lehet panasz, ahogy a főellenfelekre sem. Utóbbiak hatalmasak, erősek, és ennél fogva egyáltalán nem könnyű legyőzni őket. Ha a nevenincs karakterrel meghalunk, akkor visszakerülünk a játék elejére, úgy, hogy a megszerzett tudás egyes elemeivel felvértezve ismét nekiinduljunk a kastélynak. A fejlődés alapját az ellenfelek által elhullajtott sejtek jelentik: ezekből vehetünk a szintek között fejlesztést, fegyvert és így tovább. A pályák mindegyike kellően változatos, tele vannak titkokkal, jópofa dolgokkal, teleportokkal, amik megkönnyítik a közlekedést.

ADATOK

KIADÓ
Motion Twin

FEJLESZTŐ
Motion Twin

ÉRTÉKELÉS

Addiktív, jól felépített alkotás a Dead Cells, ami mind rövid időre, mind hosszú órákra képes felhőtlen szórakozást nyújtani.

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 CPU, 2048 MB RAM, Nvidia 450 GTS VGA, 500 MB HDD.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Magyar nyelv, grafika, hangok, játékmenet.

KONTRA

Ha nem bírod a nehézséget és a műfajt, nem neked való. Apróbb tüskék.

90%

Időnk mint a tenger, mondta a főhős, mielőtt ezredszer is meghalt volna, ami persze mindennapos ebben a remek indie játékban.

TECHNIKÁBÓL JELES

A közlekedés pedig nagyon jó, hiszen a mozgás teljesen folyamatos, semmilyen megakadást nem lehet tapasztalni: a teljes élvezethez viszont erősen ajánlott egy kontroller használata.

A roguevania meghatározás sokat elmond a játékról, amiben sokszor fogsz meghalni, de ezt nem bánod, sőt élvezed is.

A Dead Cells 2D-s, gyönyörű, stílusos pixelart grafikát kínál, és bár a szintek a halál után ugyanazokat a jellemzőket mutatják fel, nem lehet megunni őket, köszönhetően az állandó átalakulásnak.

A Dead Cells tavaly óta közel 40 százalékkal drágult meg, ennek ellenére érdemes kifizetni érte a 25 eurós, nagyjából 8100 forintos árat, hiszen a Motion Twin egy olyan programot tett le az asztalra, amely tökéletesen ötvözi két stílus legjobb jegyeit, így olyan élményt kínál, ami nemcsak az akció-platformerek egyik legjobb címévé teszi, de az indie-k élvonalába is emeli. Példaértékű az, ahogy a Motion Twin eljárt a Dead Cellsszel, így nem is lehet kérdéses az értékelés. Nagyon jól sikerült a francia csapat első játéka, bele sem tudunk gondolni, hogy legközelebb milyen kiválósággal rukkolnak elő.

KÉT SÁRKÁNY EGY CSÁRDÁBAN

[ÍRTA MCMACKO] **A Sega ügyesen emeli modern környezetbe az első két Yakuza-játékot, amik PS2-n az egész gengszter-sagát elindították. A Yakuza Kiwami 2 a második rész komplett remake-je, ami korunk minőségi megoldásaival, és az eredeti klasszikus játék teljes tartalmával varázsol el minket. Lássuk, ezúttal mivel kell Kazuma Kiryunak szembenéznie!**

Szinte csak kapkodjuk a fejünket, annyi Yakuza-játék érkezett mostanában. Nem elég, hogy a tavalyi év elején teszteltük a nulladik sorszámmal ellátott előzményt, volt egy Kiwami-remake, jött a rengeteg újdonsággal rendelkező hatodik Yakuza, most az elmúlt hetekben pedig PC-re is megérkezett a Yakuza 0, ezzel kilépve a PlayStation platform által nyújtott exkluzivitásból. A nulladik rész másodjára is nagyon kellemes kalandnak kínálkozott, Kazuma Kiryu történetét pedig méltó módon zárták le a hatos epizóddal. A sorozat tényleg a csúcsokig lett pörgetve, történetileg és minőségileg egyaránt.

Hogy miért elmélkedünk ennyit a bevezetőnkben? Mert egyrészt eseményszámba megy ez a Yakuza-sokaság, másrészről pedig a hatodik részre kiforrott újdonságok most a második epizód újraépített változatában is szinte mind megjelennek. A Yakuza Kiwami 2 nem más, mint egy komplett remake. Az eredeti Yakuza 2 ugyanis PlayStation 2-re jelent meg még 2006-ban, mai szemmel pedig csak a retrófanatikusok számára jelent komolyabb élvezeteket. (Oké, Wii U-n kavarós módon szintén beszerezhető az első két rész HD emulációja, de ez szinte ugyanolyan egzotikus megoldás, mint PS2-re beszerezni az eredeti címeket…) Apropó, az elmúlt év Yakuzás eseményei – főleg a PC felé nyitás – minden szempontból pozitív fejleménynek számítanak annak tükrében, hogy épp mostanában derült ki a PlayStation-exkluzivitás mibenléte. Nagosi Tosihiro producer ugyanis a teszt megírásának napjaiban kotyogta el, hogy annak idején sem a Microsoft, sem pedig a Nintendo nem kért a sorozatból…

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Sega

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

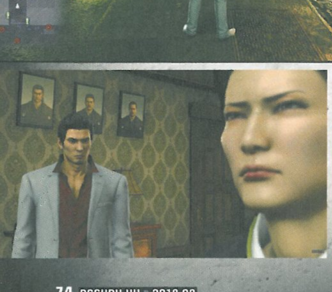
MEGJELENÉS
2018.08.28.

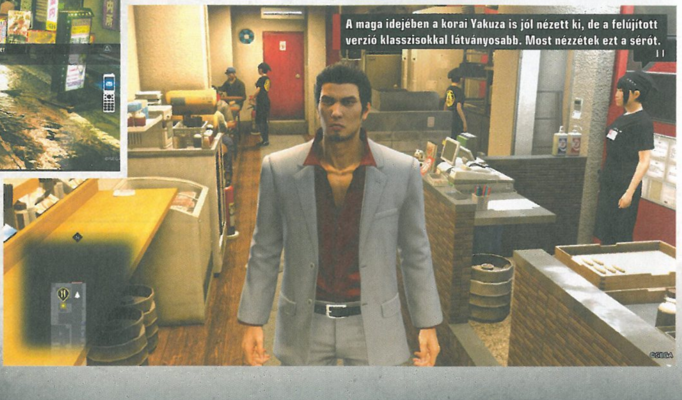
ÁR
Dobozosan nagyjából 15 000 forint.

KAZUMA KALANDJAI

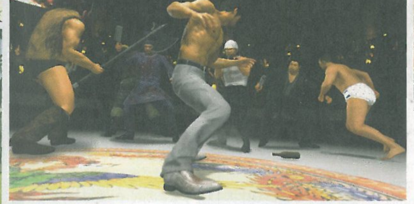
Miután felocsúdtunk a fenti forgatagból, rögtön vessük is bele magunkat egy másikba! A Yakuza első része után járunk, amelynek forgatókönyve még a fenti szappanoperához képest is több szálon fut. A Kiwami 2 egyébként gondosan vezeti be az előző játék történetébe a frissen érkező játékosokat.

Volt is egy félelmem azzal kapcsolatban, hogy X év után visszatérjek-e a sorozat elejéhez (az első részt újrázó Kiwami-epizód nálam kimaradt), ám kár volt aggódnom. A program egy több felvonásos visszaemlékezésben mutatja be az első rész legfontosabb eseményeit. Mire felvesszük a fonalat, a játék máris kézen fogva vezet minket az új bonyodalmakba. Az előző epizód hajszája után a Tojo klán meglehetősen gyenge pozícióba kerül az alvilági játszmákban. Kazuma Kiryunak más vágya sincs, mint hogy gondozottját, a kicsi Harukát nevelgesse, ám a múlt és a jelen szálai összeérnek, Kazumának pedig vissza kell térnie a gengszterek kódexéhez, hogy a rossz passzban lévő klánt ne kebelezhesse




A maga idejében a korai Yakuza is jól nézett ki, de a felújított verzió klasszisokkal látványosabb. Most nézzétek ezt a sérót.

©SEGA



Ha már nincs kit felkoncolni, nincs mit szétverni, akkor jöhet a jól megérdemelt pihenés, ami bizony mindenkinek kijár.

be az Omi család. Kamurocho klasszikus helyszíne mellett eljutunk Oszakába (a Sōtenbori és Shinseicho negyedekbe), és Kazumának egy rivális sárkánnyal is összeakad a bajsza, csak hogy ne legyen teljesen sima ügy a két klán közötti dolgok rendezése. Arról meg már ne is beszéljünk, hogy a koreai maffia is belekeveredik a fennforgásba. Már ennyi információ birtokában is beláthatjuk, hogy nem lesz egyszerű a családok közötti háború megelőzése. És azt se felejtsük el, hogy az általános Yakuza-részekhez hasonlóan most is van sok olyan mellékszál, amely egy jó tévésorozat csavaros forgatókönyvének színvonalához emeli az itteni történéseket.

A Kiwami-felújítás egyébként az első rész remake-jéhez hasonlóan tartalmaz friss jeleneteket és új játékmenetszakaszokat is. Ebben a részben sokunk kedvence, Goro Majima is kap némi reflektorfényt. Játszható karakterként tér vissza a szemkötős Veszett Kutya, és ennek köszönhetően átélhetjük, hogy a két rész között hogyan építi fel a Majima Construction vállalkozását. A készítők a Yakuza 0 sztoriját sem felejtik el, így Makoto Makimura felbukkanása is meglepetés lehet sokak számára – ezzel és sok más apró (és nem egyszer vicces) jelenettel fésülik össze a készítők az előzményeket a második rész forgatókönyvével.

ÉRTÉKELÉS

A Yakuza második része méltó újrakiadást kapott, mégpedig technológiai és tartalmi megújulással.

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Minden, amit a sorozatban eddig is szerettünk.

KONTRA
Ha valaki követi az összes Yakuza-megjelenést, kezdhet besokallni.

88%

REMAKE VAGY REMASTER?

Szégyen vagy sem, ezt a két fogalmat általában még a videojátékos PR-szakmában is vastagon össze szokták keverni. Nos, a remasterek esetében sokszor „csak" nagyfelbontású beállítást, esetenként egy-két felhúzott effektust szoktak rátenni a korábbi élményekre. A Yakuza Kiwami 2 ezzel ellentétben kompletten lecseréli a motort a legfrissebb „Dragon Engine"-re, így a készítők nemcsak egy szűrőt raknak a korábbi megoldásokra (ezt a Wii U remasztiról lehet leginkább elmondani), hanem bizony teljesen újraépítették az eredeti programot korunk technológiai megoldásaival.

Zseniális játékokról van szó, de jobb lenne mértéket tartani, mert kezdünk Yakuza-túltengéstől szenvedni.

A Yakuza hatodik része eleve szájtátós megoldásokkal, PS4-re felhúzott alapokkal, immerzív FPS-nézőponttal, és ki tudja, mennyi finomsággal emelte meg a mércét, a Kiwami 2 pedig mindezt a sok jót tudja, és nemcsak tudja, de rá is licitál a saját érdemeivel.

A program átvezetői mindig is filmszerűek voltak, és a hatás pedig nem csak abban mutatkozik meg, hogy a játék jól néz ki, vagy szép shadereket használ. Minden kamerabeállítás maximális profizmusról tesz tanúbizonyságot, az emberi reakciók hihetetlenül átjönnek az arcokra pásztázó nagytotálok során, és olyan finom hatások színesítik ezeket a pillanatokat, amelyek nem lennének kötelezőek, de a fejlesztőcsapatban mindig figyelt valaki az extra eleganciára! A legnagyobb döbbenet viszont akkor ért, amikor a YouTube-ra feltévedve elkezdtem visszaidézni a PS2-es epizód pillanatait. A technikai finomságokat (arcjáték, textúrák, komplex geometriák) leszámítva már akkoriban is csodát műveltek a Sega munkatársai, így a Kiwami 2-remake szemléletéhez hozzátartozik, hogy az alapokat nem kellett túlságosan sokat polírozgatni. A technológiát leszámítva már akkor is egy brutálisan minőségi játékról beszélhettünk.

Visszatér a hatodik rész Klán Kreátora is, ahol mini RTS-játékban rendezhetjük el a szembenálló gengsztercsapatok közötti nézeteltéréseket. Itthon nem sokan fognak örömtüzet gyújtani, de jó tudni, hogy neves japán pankrátorokat (bocsánat, New Japan Pro-Wrestling legendákat) is felsorakoztat a rendszer. Az árkádokban ezúttal a Virtua Fighter 2 és a Virtual On lesz az emulációval pörgethető Sega történelem (óh, a régi emlékekhez képest mennyire rosszul öregedtek szegénykék).

A fejlődés metódusa is visszatér a hatos számú Yakuza-részből – ötféle paraméterhez gyűjtögethetjük az XP pontokat, amelyeket a városokban végzett cselekedeteinkért zsebelhetünk be. Ezeket saját statjaink fejlesztésére, harci mozdulatokra vagy kombókra költhetjük. Így mindig van motiváció arra, hogy változatos módon játsszunk, és késztetést érezzünk arra, hogy tovább erősítsük gengszterünket. Már a hatos epizód esetében sem győztem eléggé hangsúlyozni: tessék elmenni nagyokat zabálni a Kiwami 2 éttermeibe, ugyanis a telepakolt pocak mellé szaftos XP pontok is járnak a jóllakott gengszter számára!

BECSÜLETES KONVERZIÓ, DE...

Egy komolyabb gond van a Kiwami 2-vel, persze ez leginkább csak nyavalygás. Régen minden Yakuza-rész megjelenése kisebb ünnepnek számított, pláne, hogy Japánból sokáig tartott, amíg ideértek a nyugati fordítások. Ahogy fentebb is írtuk, az elmúlt bő másfél évben négy Yakuza-játékkal foglalkozhattak a sorozat rajongói, így talán ezen a ponton kezdjük mi is úgy érezni, hogy a kevesebb talán több lenne. Persze a modern formátum lehetősége minden szempontból dicsérendő – inkább csak olyan szempontból szólunk, hogy ti is okosan osszátok be a sorozattal töltött időt! A Yakuza-sorozat a japán kultúrát kedvelőknek és a legtöbb akció-RPG játékos számára kötelező tananyag. Kár lenne elcsépelni ezt a sok zsenialitást a hirtelen feltorlódó megjelenések kapcsán...

A játékokat Samsung Galaxy S9 készülékkel teszteltük

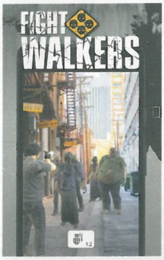
The Walking Dead: Our World

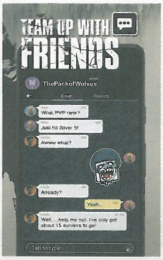
[ÍRTA CHOCHO] **Bár a tévében bukdácsol, videojátékok terén egyre jobban teljesít a The Walking Dead-franchise, ami a nagygépes programok sikerét követően a mobiljátékok világában is szerencsét próbál, rögtön az utóbbi évek legsikeresebb AR-játéka, a Pokémon GO nyomdokain.**

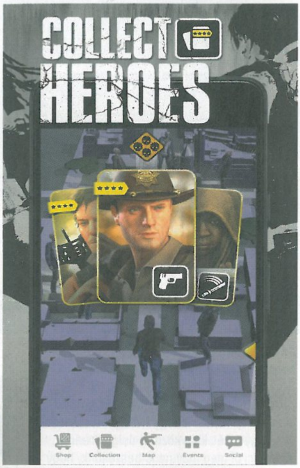
Kiadó: Next Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://www.thewalkingdeadourworld.com/ ■ **Megjelenés:** 2018.07.15. ■ **Ár:** ingyenes

A szemfülesek persze tudják, hogy készültek már Walking Dead-es mobiljátékok az Our World megjelenése előtt is, azok viszont nem tudtak betörni a mainstreambe, mert a szokásos mikrotranzakciós kliséket puffogtatták csak el, egyediségnek nyoma sem volt bennük. Persze a legújabb Walking Dead-játékot sem lehet forradalommal vádolni: ez kérem valóban egy átszkinezett Pokémon GO, annak minden jó és rossz tulajdonságával együtt, csak míg ott cuki kis zsebszörnyeket gyűjtünk, addig itt zombikat ölünk, és a túlélésért harcolunk. Történetünk szerint a sorozatból ismert világvége után járunk, avagy mindent elárasztottak az egykor békés polgárok békés hulláiból átváltozott élőhalottak. A zombik lassúak és rusnyák, számbeli fölényük azonban olyan tetemes, hogy még a legsebesebb túlélőknek sem mindig sikerül eliszkolniuk előlük. Ha megharapnak, te magad is zombi leszel, szóval nem elég, hogy sok van belőlük, de még fertőzők is – ebben a világban nem életbiztosítás szabadon járkálni, a The Walking Dead: Our World azonban pontosan ezt kéri a játékosoktól.
Az ingyenes letöltést követően beizzítjuk a GPS-t és az adatforgalmat, illetve letöltjük a készülékeinkhez illeszkedő AR-modult, majd összecuccolunk, és útra kelünk a való világban, hogy utcáról utcára tisztítsuk meg városunkat a veszedelmes zombiktól. Idő közben újabb fegyvereket és cuccokat oldunk ki, társakat gyűjtünk, no meg az AR-mód közepesen gagyi vizuális megoldásaiban gyönyörködve nézzük, ahogy a Kökörcsin utca járókelői között feltűnik egy-egy járkáló. Nincs itt semmi egetverő újdonság, a tévésorozat hangulata azonban nyomokban tetten érhető, a Pokémon GO-hoz képest pedig a harc is sokkal üdítőbb, lévén a képernyőnkre koppintva célozhatunk és tüzelhetünk ellenfeleinkre – ne feledjétek, mindig fejre kell menni!

70%







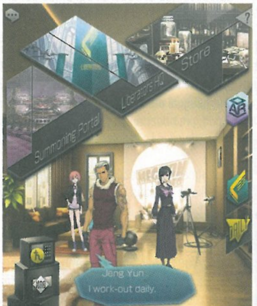
SHIN MEGAMI TENSEI Liberation DX2

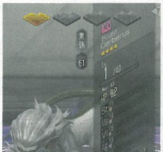
[ÍRTA CHOCHO] **A japán szerepjátékok furcsaságait a sokadik hatványra emelő Shin Megami Tensei-széria immár okoseszközökön is elérhető, méghozzá ingyenesen. Hogy ez pontosan mit jelent, azt csak a kiválasztott gimisek tudhatják.**

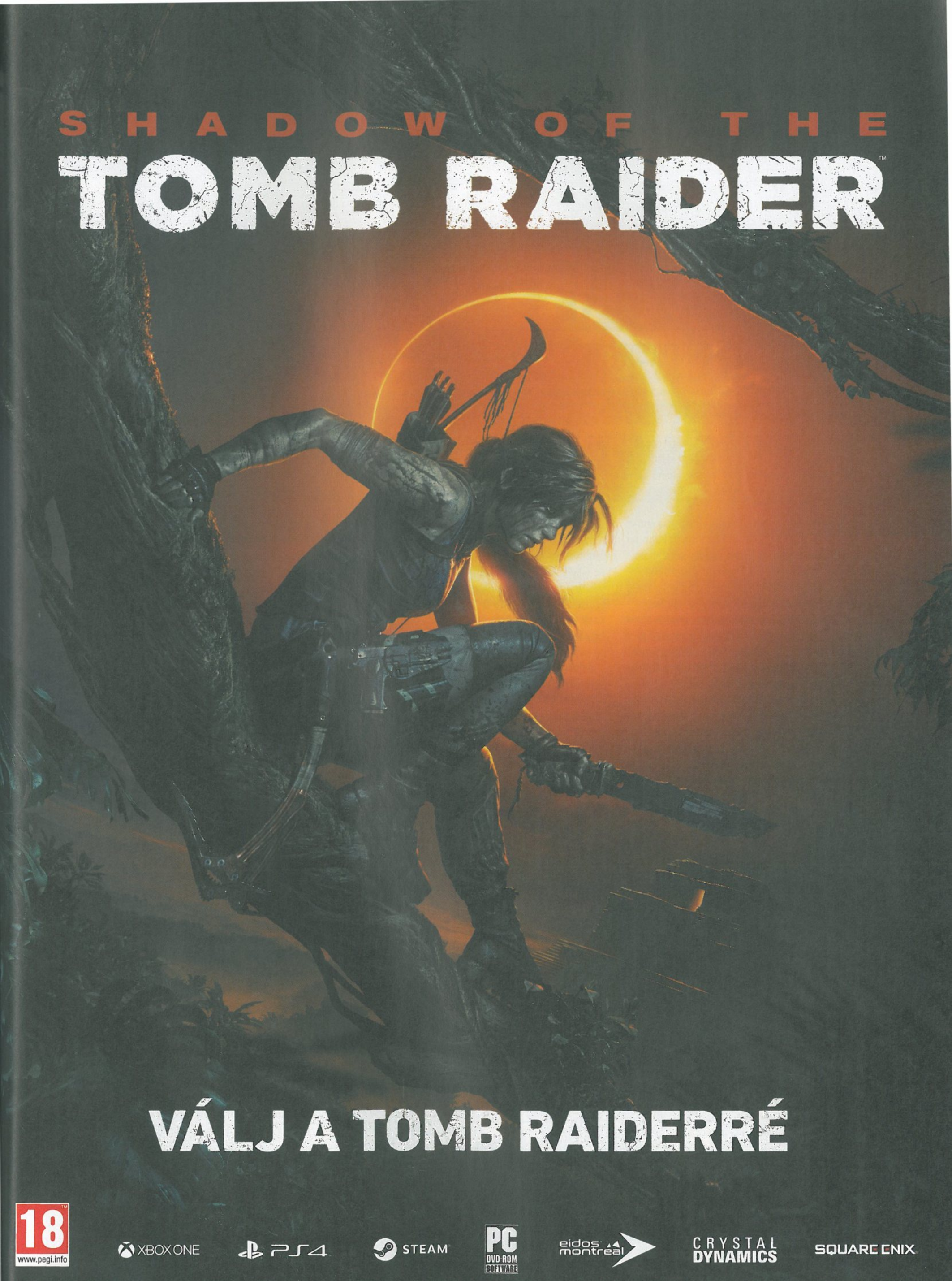
Kiadó: Sega ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://d2-megaten-l.sega.com/en/ ■ **Megjelenés:** 2018.08.08. ■ **Ár:** ingyenes

„A város gazdasága összeomlott, már csak vénemberek maradtak a környéken, így te is csak céltalanul járkálsz az utcán a telefonoddal a kezedben" – ez a szívmelengető mondat az első, ami feltűnik a Shin Megami Tensei Liberation DX2 elindítása után, és hát na, megadja a pesszimista alaphangot rendesen. Nem sokkal később megjelenik a képernyőnkön Einhejar, egy szakállas, idős démonletöltő, és elmondja, hogy na, ő bizony csak ránk várt, mi vagyunk a kiválasztott, avagy az a fiatal, aki maga is démonletöltővé válik, hogy megvívja az emberiség utolsó nagy csatáját.
Ezt követően kiválasztjuk karakterünk nemét (azaz vagy egy fiatal srác, vagy egy iskolás lányka leszünk – japán játék ugyebár), és már meg is vívjuk az első csatát, melynek tétje természetesen maga az élet. A harc körökre osztott és alapvetően két opciót ismer: a sima támadást és az erősebb ultit, ami az ellenfél gyengéjét is felfedheti. Mivel egy Shin Megami-játékról van szó, ezért számtalan karaktert és idézhető démont fel lehet oldani, a rendszer mélységei pedig olyan szintűek, hogy még tapasztalt mobiljátékosként is ledöbbentem a rengeteg lehetőségen. Mivel freemium alkalmazásról van szó, természetesen nagyon sok dologra lehet elszórni egy rakás pénzt, de alapvetően egy japán RPG-ről beszélünk, ennek a műfajnak pedig a grindelés a lényege – azaz a sztorin magán még pénz befektetése nélkül is át lehet verekedni magunkat.
És ha már szóba jött a sorozat maga, tudni kell, hogy ez a játék valóban nagyon furcsa. A lények elképesztően néznek ki, ahogy maga a grafika is ráver a legtöbb mobiljátékra, mikor azonban egy kacsa külsejű démont összeolvasztunk egy lebegő kecskével, és kapunk eredményként egy mosolygó békadinoszauruszt, ami ráadásul japánul gagyog, nos, az meglehetősen érdekes élmény, főleg, ha az ember a buszon bámul úgy a telefonjára, mint aki most lát először okoseszközt. Muszáj hozzátenni mindehhez, hogy a széria legendás nehézsége és kidolgozott karakterei nincsenek jelen a Dx2-ben, helyettük egy viszonylag egyszerű forgatókönyvvel operáló, a pénztárcánk vastagságának függvényében felgyorsítható játékot kapunk, ami viszont még így is elsősorban a sorozat rajongóinak szól.

80%







SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation. All rights reserved. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS-MONTRÉAL, the EIDOS-MONTREAL logo, and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS", PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2018 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. The rating icon is a registered trademark of the entertainment software association. All other trademarks are the property of their respective owners.

WARFRAME

- FORTUNA & RAILJACK -

[IRTA **WILSON**] E3-as új játékbejelentéseket megszégyenítő lelkesedéssel és profizmussal debütált az idei Tennoconon a Warframe 2018-as karrierjét meghatározó új frissítés, a Fortuna... amire aztán sikerült rápakolni még egy teljesen váratlan, és ezzel egy súlyban levő bővítményt, a Railjacket is.

Hiába került ugyanis megrendezésre most is a világtól kissé távol található kanadai Londonban a Tennocon, az előadóteremben és az azt körbeölelő folyosókon ezúttal is hemzsegtek a jegyárat és az odautazás költségét egyáltalán nem sokalló rajongók, hogy egyenesen a fejlesztőktől tudják meg, mi az, amit a Warframe a szokásos 2018 kora őszi frissítése során elkönyvelhet magának. 2017-ben, a Plains of Eidolon bejelentésekor elszabadult a pokol, miután a Digital Extremes 19-re lapot húzott, és kiterelte az addig szűk folyosók közé szorított tennókat a Földön található pusztaságba. És ha azt mondhatjuk, hogy ezzel kitapostták a Warframe jövője felé vezető utat, akkor a Fortuna néven futó 2018-as folytatás ennek a munkának a következő, logikus lépése, méghozzá újabb, elégedettségtől hangos rajongókkal.

VÉNUSZ SZÜLETÉSE

Egy idén ötödik születésnapját ünneplő játék esetében persze egyáltalán nem meglepő, ha az alkotók egy szinte teljesen új irányba viszik el a fejlesztést, vagy olyan újdonságokkal rakják tele, amely korábban másoknak talán az eszébe sem jutott. Elég csak a World of Warcraft példáját megnézni, amely a kiegészítőivel nemcsak új területeket hozott a felfoghatatlanul hatalmas világába, de mára már a kertészkedéstől kezdve a match 3-ig tulajdonképpen mindent belepakolt a maga kis mikrouniverzumába, jelentősen kitolva az MMORPG definíciójának határait. A 2018-as Warframe így már a DE elmondása szerint is igazából a Warframe 2-3-4-nek felel meg, hiszen csak árnyéka egykori önmagának – most pedig egy egész bolygónyira nő az a kitakarás...

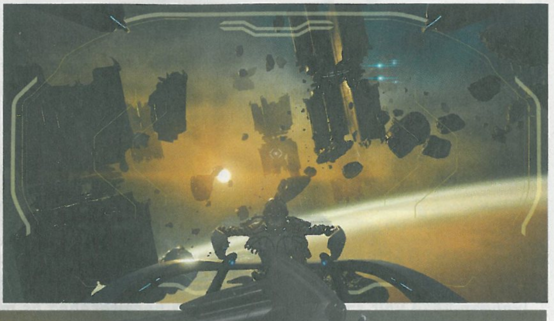
...a Fortuna update ugyanis az Eidolon után elhozza a Warframe történetének második nyílt területét, méghozzá a Vénusz cseppet sem barátságos felszínén. Ez az új sandbox terület pedig meghökkentően hatalmas: Eidolon körülbelül 5 négyzetkilométeres volt, és túlságosan sok látnivalót azért nem tartogatott a kisebb dombok és völgyek közé szorított földi pokolban. Orb Vallis – a vénuszi lokáció neve – ennek viszont az ötszörösét tudja, azaz körülbelül 25 négyzetkilométeres, ami már leírva is impozáns, de ha ehhez hozzávesszük, hogy egy lényegesen változatosabb és kidolgozottabb térképről van szó, nem nehéz az állunkat a földön keresni. Persze ebben sokat segít az is, hogy a Vénusz egy lényegesen furcsább és sci-fisebb bolygó a Földhöz képest, hiszen a hófödte hegycsúcsok és a terraformálás által folyamatosan alakított domborzat mellett gigantikus gombák, hiperagresszív rovarok, bogarak és más lények várják a vadászatra induló tennókat.

Az Orb Vallis felépítése alapvetően azért megegyezik az Eidolonnal, azaz most is 1-4 fős csapatok portyáznak rajta, hiszen minden instance-olt, így pedig nem lehet rivális csoportokba, más játékosokba belebotlani. Igaz, erre sok szükség nincs is, a Warframe továbbra is

A stúdió egyszerűen megállíthatatlan, a Warframe pedig egyre több kalandozót szerez meg a frissítéseivel.

MELEE 3.0

A Tennocon után nem sokkal, a szokásos fejlesztői streamben egy újabb, már régóta készülő, és a közeljövőben végre meg is jelenő fejlesztést is sikerült bemutatni – a közelharc új, 3.0-s változatáról van szó, amely végre teljesen új alapokra helyezi a kézitusát. Habár a részletek még meglehetősen képlékenyek, az biztos, hogy a channeling eltűnik, és a helyére egy heavy támadás kerül (amit a kombókba is bele lehet fűzni), ráadásul ennek lesz egy ugrásból indítható változata is, mellyel bárhová be lehet csapódni. Persze a fő attrakció nem is ez, hanem a föld feletti kombózás lehetősége, amely szó szerint új szintre emeli a pofonosztást. A Melee 3.0 jelenleg nem rendelkezik megjelenési dátummal, de remélhetőleg még idén megkapjuk ezt is!



a PVE-ről szól, na meg a soha véget nem érő grindről. Vallison sem lehet megúszni a bányászatot és a horgászatot, hiszen ezzel lehet olyan új nyersanyagokhoz jutni, melyek az újonnan kikraftolható eszközökhöz, fegyverekhez és egyéb kiegészítőkhöz szükségesek. Van azonban egy ennél sokkal izgalmasabb új minijáték is: a vadászat. Az Eidolonon háromféle lényt lehetett legyőzni, itt viszont a kiszemelt szörnyek elfogása a cél, mivel a kihalás szélén állnak, a Corpus pedig örömmel feláldozza őket a profit érdekében. Megmentésük persze egyáltalán nem egyszerű, a mechanika leginkább a Monster Huntert idézi: elsőként meg kell találni a nyomukat (ami lehet az ürülékük, lábnyom, esetleg egy korábban elnyammogott növény vagy állat), és ezt követve lehet ténylegesen is rábukkanni az aktuális célpontra. Ha ez megvan, beindul a csalogatás fázisa, ahol egy minijáték keretén belül kell imitálni a hívóhangjukat. Ha ez sikerült, már csak be kell vetni az altatópuskát, és máris bezsebelhető a biztos menedékhez szállított állat után járó jutalom.

Persze mindehhez nem árt a specifikus csali, és a megfelelő felszerelés sem, amit bányászattal, felfedezéssel lehet a leggyorsabban összeszedni, de 25 négyzetkilométeren azért ez nem fog két percig tartani, még úgy sem, hogy az archwing mellett megjelenik egy teljesen új közlekedési lehetőség, a Bondi K-Drive hoverboard, azaz a légdeszka is. A Vissza a jövőbe-sorozatból ismert, kerék nélküli sci-fi gördeszka bárhol és bármikor előkapható (persze előtte azért össze kell rakni/meg kell venni), és segítségével nemcsak villámgyorsan lehet hatalmas távolságokat letudni, de még a Tony Hawkos trükközés sem maradhat el. A K-Drive a tervek szerint az Eidolonon is használható lesz, sőt az Archwingek bevetése is megváltozik, eltörölve azok launcher igényét – azaz egy gombnyomásra felcsatolhatók és használhatók.

Légdeszka, űrhajó, újabb hatalmas területek, össznépi vadászatok. A leghihetetlenebb az egészben, hogy mindez ingyen van.

FEL-KELŐK

Persze ez nem azt jelenti, hogy minden megtalálható a vadonban, mert a legtöbb dologhoz – főleg a küldetésekhez – továbbra is szükség van interakcióra az NPC-kkel, akiket ezúttal is egy hubban lehet megtalálni. A Vénusz ezen menedékét Fortunának hívják. A cyberpunkos, abszolúte modern település nem éppen vidám hely, a Corpus rabszolgasorban tartja a helyieket, akik mostanra teljesen megelégelték az elnyomást, és Solarus United néven, egy felkelőkből álló gerillacsoport élén próbálnak megszabadulni rabszolgaláncaiktól. Tennóként természetesen az ő érdekeiket kell képviselni, már csak azért is, mert ők azok, akik a Vénuszt életben tartják, mivel az általuk kibányászott és finomított hűtőfolyadék az, amely élhetővé teszi a bolygót. E nélkül a Vénusz pont olyan élhetetlen, halálos vidék lenne, mint a valóságban. A Corpus és a bolygót vezető Nef Anyo persze erről a profitról, az ingyenes munkaerőről nemigen akar lemondani, így a két oldal közti konfliktus háborúba torkollik, melynek természetesen csak a tennók vethetnek véget.

A neonfényben fürdő Fortuna persze nemcsak erről szól, hanem a kereskedésről is, és Eidolon után a Vénusz is számtalan újdonságot tartogat. Lehet például saját Moát építeni és azt petként használni, kitfegyvereket összerakni, a vadászathoz szükséges felszerelést megszerezni és fejleszteni, horgászni, vagyis igazán Warframe-es dolgokat csinálni.

ŰRGOLYHÓK

Ez így nagyjából pedig bőven elég lenne ahhoz, hogy a DE hátradőlhessen, hiszen nagyjából tavaly is ezt kaptuk az Eidolonnal, csak most ötször akkora méretben, sokkal több tartalommal... de a Fortuna nem az egyetlen idei nagy Warframe bővítmény, csupán az egyik, a csapat ugyanis ismét visszaküld az űrbe, csakhogy ezúttal nem egy Archwingre csatolva, hanem egy új, teljesen egyedi űrhajóval. A Railjacknek hívott elfogó vadász nem egy szimpla átskinezett űrladik, hanem egy teljesen új járműosztály, amit akár egy teljes, négyfős legénység is üzemeltethet, sőt igazából így működik a legoptimálisabban.

Hiszen amíg egyvalaki kormányoz, a többiek elfoglalhatják a lőállásokat, és minden oldalt lefedve tüzelhetnek, de az ő feladatuk kioltani az esetlegesen keletkező tüzeket, vagy hárítani a hajót megszálló ellenséges csapatok támadását is. A Railjack természetesen testre is szabható, kívül és belül egyaránt, hiszen a skinek és a belső dekorációk mellett fejleszthető a hajtómű és a fegyverrendszer is. Erre pedig szükség is lesz, hiszen hatalmas csillagrombolókkal is fel kell venni a harcot, melyek csak maximális összedolgozással és több szakaszból álló ostrommal intézhetők el.

És hogy minderre mikor kerül sor? Egész biztos, hogy még idén, és ha az eddigi ütemtervet nézzük, talán nem lövünk nagyot azzal, ha a Fortuna kiegészítőt már azelőtt élvezhetjük, hogy lehullik az első hópehely – ebből, és látnivalóból a Vénuszon pedig szinte kifogyhatatlan mennyiségű lesz!

Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

Mert a zenéből nem lehet megélni

[ÍRTA **ASTRODAVE**]

Az előző havi áttekintőt követően egykori vagy még esetleg ma is aktív fejlesztőket kívánunk megkeresni, vagy tulajdonképpen bárkit, akinek valaha is komolyabban köze volt számítógépes játékok készítéséhez és meg tud osztani velünk egy-két olyan érdekességet, ami eddig kimaradt a dokumentációkból.

Ebben a hónapban egy olyan személyt sikerült mikrofonvégre kapni, akit a Guru olvasói esélyesen már elég jól ismernek, kérdéseinkre pedig meglehetősen kimerítő válaszok érkeztek. Chris a PC Guru egykori szerkesztőjeként rengeteg tesztet írt, ezenkívül videókat készített, az ősi időkben pedig az éppen aktuális lemezmellékleteket állította össze. Az viszont talán kevésbé ismert tény vele kapcsolatban, hogy egy-két hazai alkotás elkészítésében is részt vett, végigkövette azok alakulását. Erről és az évtizedek alatt összegyűlt tapasztalatairól kérdeztük.

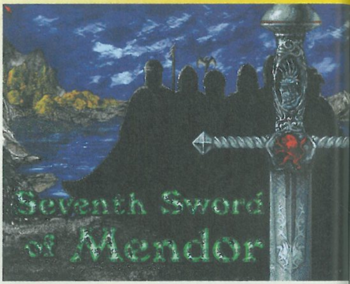
Sokan esélyesen nem tudják, de Chris nemcsak a Guru oszlopos tagja volt, hanem bizony a fejlesztésbe is belekóstolt párszor.

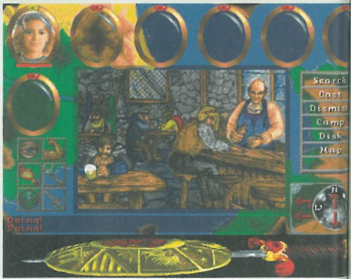
Kedves Chris! Nevedet legtöbben a Guruból ismerik, gyakorlatilag őstag voltál a magazinnál. Mennyi ideig és milyen munkakörben tevékenykedtél? Emlékszel még esetleg, hogyan kezdődött a vonzódásod a játékokhoz, és mi volt az első anyag, ami igazán megfogott?

Sziasztok! Majdnem 20 évig dolgoztam a PC Gurunál, de ez idő alatt nagyon sok mindennel foglalkoztam. Eleinte csak grafikai anyagok kategorizálása és a grafikus kiszolgálása volt a feladatom, de nem sokkal később már a CD-mellékletet is nekem kellett összeállítani. Ez akkoriban elég nagy kihívás volt, mert nagyon jelentős mennyiségű adatot kellett feltenni a lemezekre, ráadásul egy HTML-alapú keretprogram működtette az egészet, amit fel kellett tölteni szöveggel és grafikus elemekkel. Ezt elég sokáig csináltam, saját magam fejlesztettem a keretprogramot, videókat konvertáltam, hogy minden ráférjen a lemezre stb. Közben áttértünk DVD-re, adtunk filmeket a magazinhoz, teljes játékunk is lett, szóval szaladt a szekér. Végül YouTube-ra is készítettem rengeteg tartalmat (az Ezzel játszunk műsorunk, amit Chochóval együtt csináltunk, elég népszerű lett), majd kicsit belekóstoltam a gasztronómiai magazinok világába is. Végül 2017-ben hagytam ott a magazint.

Felbukkan a neved egy 1994-es játék, a Reunion „Special Thanks to" szekciójában. Milyen formában vettél részt a játék fejlesztésében? Hogyan emlékszel vissza az Amnesty Design csapatra, amiből később a Digital Reality lett? Meglepően kevesen dolgoztak a játékon, ennek ellenére eléggé összetett mű lett.

Akkoriban a játékfejlesztés eléggé másképp működött, mint manapság, főleg itt, a keleti blokkban. Pár srác tulajdonképpen elég volt ahhoz, hogy belevágjanak egy ilyen fejlesztésbe, pénzt pedig nem is igazán reméltek érte. Budapesten hétvégenként szokássá vált, hogy számítógépes partikon összeröffenjünk. Főleg a Csokonai Művelődési Házban, illetve a régi BKV székházban. Itt ismertem meg a Guru készítőit, és az akkori Digital Reality stábot is. Én zenész voltam, emiatt többnyire Amigára írtam muzsikákat, főleg demókhoz és a Guru lemezmellékletere. A Digital Reality, azaz Amnesty csapat pedig továbblépett a demókon, és szerettek volna egy hasonló játékot készíteni, mint amilyen akkoriban a Supremacy volt. Egy igazi 4X-es stratégiát. Aztán bele is vágtak a dologba, kb. 3-4-en lehettek.





Vannak emlékeid a fejlesztés időszakáról? Hogyan sikerült kiadót találni hozzá?

Én csak annyiban járultam hozzá a projekthez, hogy én írtam a játék intro-zenéjét, ami nagyon megtetszett nekik, és végül betették a programba. Kevesen dolgoztak rajta, mert akkoriban nem kellett annyi anyagot gyártani egy játékhoz.

Kevesebbet kellett rajzolni, programozni stb., ami megoldható volt 6-10 emberrel. Később, ahogy egyre jobban fejlődött az ipar, úgy kezdtek el a stúdiók több embert foglalkoztatni.

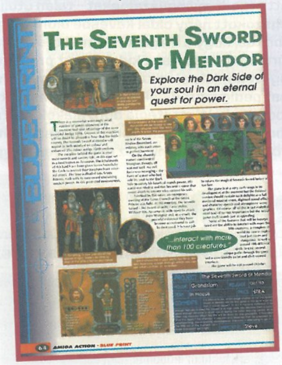
Tudod esetleg, mi van most a Digital Realityvel? A hírek szerint felvásárolták őket, de várható még tőlük valami?

Sajnos nem tudom, mi van most velük, de remélem, sikerült valóra váltani az álmaikat. Sok problémájuk akadt ugyanis a Reunion kiadásával, aztán az Imperium Galacticával sem ment minden flottul, mégis szívből csinálták az egészet.

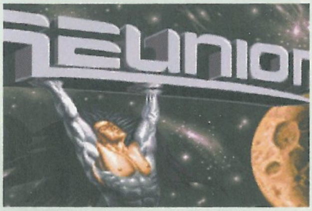
MENDOR KICSORBULT PENGÉI

Míg az említett Reunion végül 1994-ben napvilágot látott PC-n és Amigán, addig a Seventh Sword Of Mendornak sajnos sanyarúbb sors jutott csupán, pedig még az akkori külföldi lapokban is jelent meg róla cikk, amely látványos képekkel illusztrálva mutatta be a készülő mű sztoriját. A fantasytörténet alapján Arcurann földjén jártunk, az ott élő embereknek pedig az istenek hét kardot adtak, hogy meg tudják védeni magukat az ellenséges betolakodóktól. Így a hét részre osztott birodalom mindegyik szelete hozzájutott egy-egy mágikus erejű kardhoz, a nyugalomban és békességben pedig a vidék szépen virágzott és gyarapodott. A Wonghar nevű kontinensen azonban sötét erők keltek életre, melyek élén a gonosz Medric állt, aki eladta a lelkét, nyomában pedig pusztulás járt. Az aggasztó hírek miatt haladéktalanul gyűlést hívott össze a Hét Herceg Tanácsa, az összejövetel alkalmával azonban a hetedik kardnak, mely az egységet biztosította, váratlanul nyoma veszett. Ezáltal Arcurran földje védtelenné és gyengévé vált a Wonghar felől érkező ostromokkal szemben, az addig megszokott béke helyére az aggódás és a félelem lépett. Ekkor léptek volna közbe a játékosok: az ő feladatuk lett volna, hogy visszaszerezzék az ellopott kardot, és visszaállítsák a megszokott rendet, mielőtt túl késő lenne.

A korai tervek szerint a játék körítésére nem lett volna panasz; egy hat plusz egy fős csapatot irányítva barangolhattunk volna Might and Magic-szerűen katakombák, erdők és persze fogadók mélyén, harcosaink pedig a szokásos jellemzőkkel rendelkeztek (életerő, intelligencia, bölcsesség stb.), és persze inventory-jukat is bőségesen fel lehetett volna tölteni. Kalandjaink közben középkori ihletésű muzsika segítette a beleélést, a karakterek digitalizált hangon szólaltak volna meg, és a grafika is hangulatosnak tűnt. Közel száz, többé-kevésbé barátságos lény került volna az utunkba (köztük kevéske mennyiségű ruhát viselő hölgyek is), ugyanennyi varázslatot süthettünk volna el, és a teljesen 3D-s környezetben való navigálást kézre álló irányítás támogatta. A játéknak megvolt már a kiadója is, az Európában a Reuniont is gondozó, ma már nem létező brit Grandslam, a megjelenés tervezett dátuma pedig 1993 októberére volt kitűzve. Időközben azonban a PC-k és a házi konzolok egyre nagyobb teret nyertek, ráadásul megjelent a Lands of Lore is, amellyel csak nehezen lehetett felvenni a versenyt. A csapat az elképzelések alapján a Wizardry-sorozatnál is komolyabb, összetettebb művet szeretett volna letenni az asztalra, ám az ehhez szükséges emberi és anyagi erőforrás nem állt rendelkezésre, egy idő után pedig már csak a lelkesedés hajtotta a játék fejlesztését, ám az 1995-ös esztendőre az is szépen, lassan elhalt.



A hírek szerint dolgoztál a '90-es évek közepén egy másik nagyszabású játékon is, a Seventh Sword Of Mendoron, ami Amigára jött volna ki. Tudnál a játékról bővebben mesélni? Mi lett volna a sztorija, miben emelkedett volna ki a többi hasonló dungeon crawler közül?
Nem volt az olyan nagyszabású, de köszönöm. Egy Wizardry-szerű játékot szerettünk volna készíteni, ehhez már grafikai elemeket is rajzoltam, illetve egy-két barátommal együtt leprogramoztunk egy egyszerű modult, hogy mozogjon a kép.



Miért nem PC-re volt tervezve? Meddig jutottatok vele, és végül miért nem jelent meg?
PC akkoriban még szóba sem jöhetett nálunk, Commodore-osok voltunk. Igazából túl nagyot álmodtunk, nem volt se pénzünk, se időnk, hogy befejezzük azt a játékot. Brazil (ősgurus), Lily és Shy is sokat dolgoztak rajta, sőt inkább ők csinálták a munka nagy részét. Aztán sajnos semmi sem maradt belőle. Ott is inkább zenei anyagokat készítettem, illetve a hanghatásokat.

Volt még esetleg más játék (vagy egyéb program), amiben részt vettél? Készültek önálló zenéid?
Más játék nem volt. 15-16 éves lehettem, de édesapám halála miatt sürgősen munkát kellett keresnem, szóval elmentem egy számítástechnikai üzletbe eladónak. Nem folytattam tovább a zenész karrieremet, mert abból sajnos nem lehetett megélni. Sok zenét csináltam, most már egy kicsit sajnálom, hogy nem merültem el jobban abban a művészetben, mert sokan nagyon tehetségesnek tartottak. Büszke is voltam minden modra, amit csináltam, még azokra is, amik csak félig lettek kész. Ami érdekes lehet még, hogy az Űrgammákhoz készítettem effekteket, pár kép erről is van.

Mivel nagyon régóta benne vagy a „szakmában", meg merem kérdezni, hogy szerinted miként változtak a videojátékok és azok fejlesztési munkálatai? Mit tudnál azoknak tanácsolni, akik maguk vágnának bele egy játék fejlesztésébe (akár egyedül, akár garázscsapatként)?
Nem akarok negatívnak tűnni, de ne csinálják. Egyedül semmiképp. Ma már sokkal profibb szinten működik ez az egész, mint 20 éve, szóval, aki szeretne ilyesmivel foglalkozni, az kezdjen el programokat tanulni, és jelentkezzen valami nagyobb stúdióhoz. Ami kell: Maya, 3D Studio, Photoshop stb. Rajzolni kell, alkotni, minden nap gyakorolni, és keresni a lehetőséget arra, hogy valami újat tanuljunk, amivel többet tudunk majd nyújtani, mint mások. Érdemes szétnézni például a Digic műhelyében, hogy ott milyen munkakörök, munkafolyamatok vannak. Ilyenek régebben nem léteztek.

Melyik az az 5 játék, ami véleményed szerint komoly hatással volt a fejlődésre? Mivel játszol most?
Ez könnyű kérdés. A Quake, a StarCraft, a World of Warcraft, a Battlefield és a Dota 2 (de ez utóbbival már leszámoltam). Most épp a Heroes of the Storm és a WoW között ugrálok (augusztus 15-én jelent meg a 7. kiegészítője, amiről a 46. oldalon olvashattok), de nagyon várom az új Divisiont és a Battlefield 5-öt is.

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA BÜJTI] **Bár mcmacko is imádja ezt a rovatot, azért néha neki is kell pihennie, így most ismét magam vettem kezelésbe a radar alatt ragadt gyöngyszemeket – talán utoljára, legalábbis jelenlegi formájában. Mivel szeptembertől jóval több feladat vár rám, a megszokott négy oldal kevésbé oldható meg, ráadásul nem kis meló ennyi címet kipróbálni, majd utána még írni is róluk, ellenben az biztos, hogy a magazin normál tesztoldalaira több indie játék fog bekerülni, hiszen egy-egy kisebb költségvetésű, ámde kellően szórakoztató és/vagy kidolgozott produkció éppen úgy megérdemli a törődést, mint a nagyobb költségvetésű cimborák, akik mögött komoly stúdiók állnak. De egyelőre hagyjuk is a jövőt, valamilyen formában még találkozhattok ezzel a cikksorozattal, most pedig maradjunk a jelennél, ami ezúttal is igen színes és változatos felhozatallal rendelkezik. Van roguelike, neonfényes FPS; shooter; akció-stratégia apró alakokkal; társasjáték; klasszikus kalandjáték; sőt még egy, a magazin lapzártája után megjelenő gyönyörű, narratív platformerre is sikerült lecsapni. Úgy hiszem, ezúttal is találsz magadnak való csemegét, és mint mondtam, a jövőtől sem kell félni, lesz még bőven független fejlesztésű videojáték a PC Guru oldalain.**

Reventa

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: STUDIO NIHILOMINUS – **MEGJELENÉS:** 2018.08.15. – **ÁR:** 3,29 EURÓ (KB. 1050 FT)

Amikor elindítottam ezt a rovatot, a cél részben az volt, hogy a független, kisebb hírnevet szerző, kevesebb (vagy nulla) marketingköltséggel rendelkező, de valamiért érdekesnek tűnő produkciók is felületet kapjanak a magazinban, másfelől ezzel támogatást nyújthassunk azoknak, akik valamilyen formában érdemesek rá. Ilyen az, amikor például valaki szinte egymagában akarna felépíteni valamit, amihez más esetben egész csapatok kellenek.

Persze, nem mondom, hogy a Reventa alkotója valami hatalmas áttörést érhet el a játékával, megváltoztathatja a műfajt, de egyemberes projektként már most is egészen figyelemreméltó a Studio Nihilominus alkotása. A történet a szokásos klisé, miszerint a végnapokat éljük, de van egy mindent visszájára fordító fegyver, ami majd megváltoztatja a jövőt. Nos, ebben az esetben ez egy speciális karakter, vagyis inkább egyből kettő, akik közül választani kell, egyben állást foglalva a harcmodor mellett, elvégre a két opció eltérő mozdulatokat és lehetőségeket takar. A dupla ugrás és a fókuszpontos közlekedés közös, azonban az egyik például a falon is futhat, míg a másik teleportálni tud, és a többi. A kaszabolás és a kések dobálása egészen kellemes, az irányítás kellően belesimul az ember kezébe, még billentyűzettel és egérrel is, de szokás szerint nem

árt egy kontroller. Egyelőre egy fejezet van meg a tervezett hatból, a fejlesztési idő így várhatóan 10-12 hónap lesz, ezalatt persze a csiszolgatás és tökéletesítés is esélyes a vásárlói visszajelzések alapján. Az első szegmenst figyelembe véve még van mit változtatni, főleg a változatosságon, mesterséges intelligencián, mert a támadó replikánsok és a fő karakterek között nincs nagy különbség, de már az is értékelendő, hogy ugyan a szereplők mind szoros bőr/latex ruhába öltöztetett leányzók, domborodó formákkal, itt nem ragad le a Reventa, a fejlesztő láthatóan jó kis akciójátékot szeretne készíteni. A környezet most még nagyon funkcionális, tele statikus hátterekkel, de némi odafigyeléssel lehet ez még jobb is – főleg, hogy pofátlanul olcsó a beugró ár, csak aztán legyen is belőle valami.

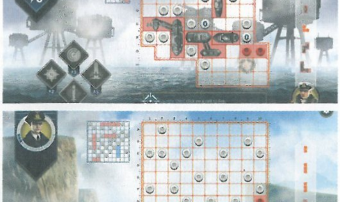
Hasbro's Battleship

FEJLESZTŐ: MARMALADE GAME STUDIO – **MEGJELENÉS:** 2018.08.14. – **ÁR:** 10 EURÓ (KB. 3200 FT)

Vannak játékok, amik kitörölhetetlenek a kollektív tudatból, a gyermekek és felnőttek különböző szórakoztatási formái közül, legyen szó videojátékról, társasról vagy akár egy megtépett füzetlapról, amire az órán és akár a kertben ülve rajzolgatunk. Ilyen például a Torpedó, avagy a Battleship is, ami eredetileg még papír-ceruza alapú elfoglaltságként született az első világháború során, majd fizikai formáját a hatvanas években nyerte el.

Az a bizonyos megjelenés pedig olyan szinten sikeres, hogy a játékból még mozifilm is készült (nem sokan szerették, de na, tegye fel a kezét, aki egy egyszerű társasjátékból valami komoly hangvételű, összetett alkotást várt), illetve a számítógépeket és konzolokat is megjárta a különböző adaptációkkal. Ezek közül a legújabb az angol és portugál irodával rendelkező, leginkább okoskészülékeken aktív stúdió gyöngyszeme, ami alapvetően a közismert elfoglaltságot öntötte bitekbe, méghozzá egy kis csavarral. Márpedig gamerként szeretném azt hinni, hogy ez a csavar a játékmenetben keresendő, nem pedig az egyébként nem olyan vészes árszabású program extra megvásárolható kiegészítői között. Merthogy pluszban kosárba rakható még mindenféle vezér, meg ráadás pálya, mindegyik pár euróért, ami kicsit aggasztó, noha az alap egyébként teljesen jó. És akkor megnyugtatásul: a csavar nemcsak az üzleti modellben, hanem bizony a mechanikában is keresendő. Merthogy a normál, egyképernyős hagyományos verzión túl van egy modernebb változat, aminél számít a kapitány, aki extra képességekkel, vagyis bombázással, torpedókilövéssel, íjászokkal, radarral, aknákkal nehezítheti az ellenfél dolgát, sőt még különleges kialakítású pályafelosztás is választható a mókához, ami természetesen online és offline, bottal és idegenekkel is elérhető. Ha nem lenne a mindenféle plusz termék hozzácsatolva, sokkal jobban értékelném ezt a hivatalos feldolgozást, de így sem kötelező a plusz vásárlás, 3000 forintért remekül el lehet szórakozni az alapjátékkal, miközben morgolódva lövöd mellé a drága lőszert, amivel ügyes találatok esetén pikk-pakk meg lehet tisztítani a terepet.

75%



Hypergun

FEJLESZTŐ: NVYVE STUDIOS - MEGJELENÉS: 2018.08.23.- ÁR: 15 EURÓ (KB. 4850 FT)

A kanadai stúdió már nem először szerepel a magazin oldalain, elvégre a csapat első játéka, a horrorisztikus P.A.M.E.L.A. még tavaly startolt el korai hozzáférésben, a fejlesztés alatt lévő programról pedig mcmacko lelkendezett két teljes oldalon. Azóta eltelt egy év, sőt még több is, a stúdió pedig új fába vágta a fejszéjét, méghozzá egy belső nézetes, roguelike shooterbe. A műfaj manapság elég népszerű, így érthető a próbálkozás.

Az Early Access túlélőhorrorhoz képest talán nem is hoz akkora változást a Hypergun, legalábbis a hozzáállás terén, elvégre ezúttal is túl kell élni. Minden egyes másodpercet, minden mozdulatot. Az idegen megszállás alatt raboskodó jövőben a te feladatot a Hypergun-program kiteljesítése, aminek szimulációján keresztül felépítheted a tökéletes, több mint száz összetevőből barkácsolható fegyvert. Igen, ez az elképzelés némileg hasonlít a Tower of Guns és a Mothergunship kiindulási pontjára, a legnagyobb különbség pedig talán a dizájnban van. Mert persze, okoz némi eltérést, hogy buildeket nyithatsz meg és használhatsz, miközben a krómfalú, procedurálisan generált labirintusokat tisztogatod meg a lootért, avagy a fegyverépítő összetevőkért cserébe, de a magas kihíváson túl inkább a retró stílus az, ami markáns határvonalat állít a felsorolt címek közé. Mert a Hypergun bizony a manapság népszerű neonfényes, szintizenés vonalat gazdagítja, ezzel egy elég komoly réteget megszólítva, és már csak emiatt is kedvelhető. Ami ugyanis benne van, az azért elég erős, noha látszódik, hogy a lényeg a fő, még fejlesztés alatt álló programhoz szükséges anyagiak beszerzése. Ha azonban csak ezen múlik – a roguelike FPS így is ajánlható, néha izzasztóan kemény, kellőképpen hangulatos, dübörög a zene, miközben idegenek özönlenek elő mindenhonnan, avagy unatkozni sem fogunk. Más kérdés, hogy nem ez az esztendő legkreatívabb ötlete, de na, nem is mindig az a cél. ■

76%

Unavowed

FEJLESZTŐ: WADJET EYE GAMES - MEGJELENÉS: 2018.08.08.- ÁR: 15 EURÓ (KB. 4850 FT)

Bárki mondaná, hogy a klasszikus kalandjáték műfaja halott, bátran legyintsétek meg a hitetlent, elvégre bár van a modernebb, 3D-s vonal, ami leginkább a németeknél jellemző, érdemes Amerika felé is tekintgetni, hiszen Ron Gilbertnek hála onnan érkezett tavaly a Thimbleweed Park. De a családi névnél maradva ne felejtsük el Dave Gilbertöt és stúdióját sem, elvégre a Wadjet Eye olyan címeket tett le korábban az asztalra, mint a Blackwell-sorozat vagy a Technobabylon.

Miután sokak szerint a 2015-ös Technobabylon volt az utóbbi évek talán legjobb hagyományos, klikkelgetős kalandjátéka, nem csoda, ha felfokozott várakozás előzte meg a legújabb produkció, az Unavowed érkezését. Főleg, hogy azt csiripelték a madarak, ezúttal komoly változások lesznek, minden eddiginél szerepjátékosabb irányba terelődik a sajátos, teljesen új sztori. És ez bizony már a nyitánynál is tetten érhető, bebizonyosodik. Bizony, a nyitánynál, ahol nemcsak a főszereplő nemét választhatod meg, de emellett még a foglalkozását is, és a cselekmény ebből a pontból indul ki, innen eredeztethető. Tegyük fel, hogy a színészi karriert választod. Nos, egy próba és egy balul elsült színdarab romjain talál meg egy ősi démon, ami a tested megszállva követ el brutális bűntetteket. Egy háztetőn térsz magadhoz, egy kiűzetés során, amikor is kiderül, hogy számtalan ártatlant mészároltál le, a rendőrség a nyomodban, nincs hova menned, és egy titkos rend, az Unavowed kéri a segítségedet a Földet ostromló démonokkal szemben. Mivel benned is lakozott egy, különleges érzékekkel rendelkezel, amit a társaság is kamatoztathat a végső csatában – innentől lesz a feladatod, hogy az összeállítható csapatot sikerre vidd, a győzelemhez pedig rengeteg beszélgetés, logikai feladvány és persze döntés vezet, ami minden alkalommal más lehet, amíg ki nem aknázod az összes lehetőséget. Így nem az alap 10 óra a szükséges végigjátszási idő, hanem a többszöröse, miközben nagyon hangulatos a sztori, a látvány tipikus, szerethető pixelart. A fejtörők ötletesek, ahogy a helyzetek is, és a szinkron is illeszkedik a műfajhoz. Nosztalgiázók előnyben, de mások is próbálkozhatnak vele, mert kellően összetett és szórakoztató. ■

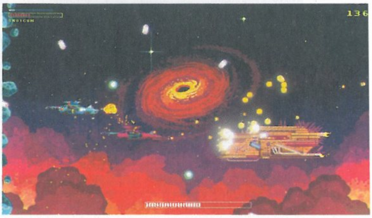
87%

Indie csemege

Black Paradox PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: FANTASTICO STUDIO
MEGJELENÉS: 2018.07.27.
ÁR: 12 EURÓ (KB. 3900 FT)

A Rómában székelő, a klasszikus videojátékokon edződött kis csapat nem kínál mást, mint retró stílust, millió lövedéket, nosztalgiát, pixelartot és nagyszerű szintizenét. Az űrhajós roguelike egy fejvadászt állít a középpontba, aki az időt és teret manipulálva ered a legfőbb gaztevők és bandák nyomába, a nagyfőnökök életére hajtva. Az oldalnézetes lövöldében a hajót speckó chipekkel lehet pimpelni (pajzs, nagyobb gyorsaság vagy sebzés stb.), minden futammal csak nő a tapasztalatod, miközben a kihívás első osztályú, ahogy a tálalás is. A zene és a látvány nagyszerű, már persze a műfajában, és ugyan az ár magas, azért a korai hozzáférés alatt elég masszívan bővül a tartalom, hogy a változatosság kedvéért még több fegyver álljon rendelkezésre a rengeteg ellenféllel szemben. ■



Barbearian

FEJLESZTŐ: KIMMO LAHTINEN
MEGJELENÉS: 2018.08.15.
ÁR: : 12,49 EURÓ (KB. 4000 FT)

Aki olyan projekteken dolgozott korábban, mint a Dead Nation vagy a Resogun, az vélhetőleg ért a videojátékokhoz, a Kimmo által fejlesztett Barbearian pedig ékes példája ennek a feltételezésnek, miközben pontosan azt képviseli, amiért ez a rovat egyáltalán létrejött. Önfeledt szórakozás, fittyet hányva a kor szellemére, az elvárásokra, szimplán csak azzal foglalkozva, amiért maga az ipar megszületett. A főszereplő harcossal izometrikus nézetben haladva kell a kisebb-nagyobb térképeket megtisztítani az egyre nagyobb számú ellentől, közben kiszabadítva a pórnépet, akikből aztán saját hadsereget lehet verbuválni. Van mindenféle fejlesztés, miközben a stílus eszméletlen, nagyon szerethető, alig lehet abbahagyni a gombnyomkodást. Kifejezetten kellemes élmény. ■

83%

Deiland

FEJLESZTŐ: CHIBIG – MEGJELENÉS: 2018.08.09. – ÁR: 15 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 4900 FORINT.

A videojátékok egy időben kifejezetten a gyerekeket célozták meg, aztán ahogy fejlődött a technológia, ahogy felnőttek azok a generációk, melyek még az első készülékek mellett ütötték el az időt, úgy lett egyre több a felnőttesebb, sok esetben erőszakosabb téma. Ezzel persze nincs baj, de nem szabad elvenni a nyugodtabb élvezeteket a mai fiataloktól, vagy a kihívásokra és brutalitásra ráunt felnőttektől, és a Deiland azon ritka madarak közé tartozik, amik pont ezért készültek el.

A spanyol székhelyű stúdió pedig felvállaltan a gyermekek és a gyermeteg lelkű felnőttek szórakoztatását tűzte ki célul, komolytalan, színes és bájos programjaik eleddig általában androidos eszközökön jelentek meg, a Deiland azonban konzolos és PC-s verzióval rendelkezik. A klasszikus történetből, A kis hercegből táplálkozó produkció egyfelől a gazdálkodást, barkácsolást, építgetés mutatja be az erre a témára kíváncsiaknak, méghozzá teszi ezt a Deiland elnevezésű kis bolygón, amit viszonylag gyorsan körbe lehet járni, már-már egy képernyőre elfér a visszafogott méretekkel rendelkező planéta, azonban tennivaló akad bőven, így soha nem lehet unatkozni. A sztori szerint a mágikus kristályok megkeresésére küldték ki régen a gyermekeket az űrbe, minden bolygóra egyet, hogy aztán élettel telítsék meg az univerzumot. Így kell főhősünkkel is eljárni, akihez rendre idegen látogatók érkeznek, feladatokat, kihívásokat adva, amivel aztán egy darabig el lehet szórakozni, hogy időnként a nem túl vérszomjas

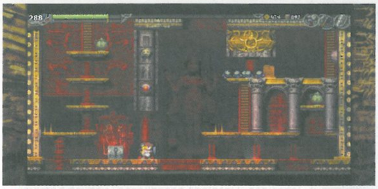
fenevadakkal lefolytatott harc se maradjon ki. Könnyű kitalálni: a Deiland nem egy agresszív, komoly játék nagy nehézséggel, hanem inkább egy könnyed, abszolút kikapcsolódást nyújtó hobbijáték, aminél az ember elkattintgat, tüzet rak, növényt termeszt, fát vág, fejlesztget és építget, táplálkozik, aztán másnap folytatja az egészet. Kellemes, színes látványvilága és hangulata könnyedén megragadja a felhasználót, az meg már más kérdés, hogy aki szereti a pörgést, az akciót, az nem sokáig marad meg mellette. Kisgyerekeseknek, kikapcsolódásra vágyóknak ettől függetlenül ajánlott. G

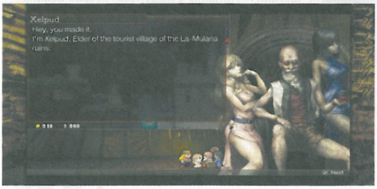
77%

La-Mulana 2

FEJLESZTŐ: NIGORO – MEGJELENÉS: 2018.07.30. – ÁR: 21 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 6800 FORINT.

A Nigoro csapatának hitvallása egyszerű, eszerint a stúdió tagjai a retró jellegű játékokon nőttek fel, ezért hasonló programokat akarnak alkotni, újabb generációknak és a nosztalgiára vágyóknak átadva az élményt, amit ők is átélhettek. Ennek megfelelően készült el még évekkel ezelőtt a La-Mulana, ami idén végre megérett a folytatásra, így újabb dühös kilépésekkel és szitkozódással teli órákat nyújtva bárkinek, aki vevő az ilyen jellegű időtöltésre.





Mert bár látszólag egy szimpla platformerrel van dolgunk, a La-Mulana 2 rendkívül sikeres elődjéhez hasonlóan több annál, mint amit elsőre mutat magából. Az ugrálós, csapkodós mechanika mögött egy rendkívül kidolgozott metroidvania lapul, aminél alaposan fel kell fedezni minden egyes helyszínt, figyelve az összes csapdára és ellenfélre, mert bizony bármi a halálod okozhatja, sőt bármi okozhatja azt, hogy éppen nem tudsz haladni a kampányban. A 20-30 órás sztori pedig eléggé megkívánja a kötélerősségű idegeket, hiszen nem elég, hogy rendkívül sokfajta halálnem vár, ami a legváratlanabb helyekről tud aztán lecsapni, de még ott a titkok és fejtörők oldala is, ami rendszeresen az utad állja. Bizony okoskodni kell, kutatni, szinte már nyomozni, hogy mindig összeálljon a kép, mindig sikerüljön megnyitni az utat – ezt pedig szinte mindig fejlődéssel és újabb izgalmakkal hálálja meg a program. Hogy annak fejlesztői jó úton járnak, azt az mutatja, hogy a pixeles külső mögött egyre összetettebb háttér fedezhető fel, kidolgozott karakterekkel, szép rajzokkal, rengeteg apró utalással és információval, ráadásul a felvezetés és betanítás szakasza is jóval barátságosabb, kiforrottabb. Amiből viszont látszik, hogy kis csapat dolgozik a játékon: a megjelenés után hetekkel is kerülnek elő olyan bugok, amik a teljes végigjátszást tönkreteszik, ez pedig felettébb bosszantó, illetve ami gyengesége van még a második résznek, az nagyjából a monotonitásban keresendő. Így a zene is frusztráló egy idő után, ahogy egy-egy ellenfél- vagy helyzettípus is kiakasztóvá tud válni. De a műfaj szerelmesei így is biztosan megtalálják a számításaikat. Ha máskor nem, hát egy leárazás után. G

70%

INDIE KISHÍREK A NAGYVILÁGBÓL

PAPÍRVILÁG

A hónap egyik legérdekesebb címe egyértelműen az It's Paper Guy! – a vizsgamunkaként három hónap alatt elkészült alkotás teljesen sajátos látvánnyal és játékmenettel bír, utóbbinál minden akadályt szó szerint kivághatunk a környezetből. A fejtörőkkel teli program egyszerű, már-már gyerekrajzos stílusával egészen kedves, ráadásul nem is drága: az itch.io kínálatából „kedved szerint fizess" üzletmodellben érhető el.

ISMÉT HÁBORÚ

Ha nem volna még elég az ismét reneszánszát élő világháborúból (belegondolni is durva ennek a felvezetésnek az értelmébe), a Pathfinder stúdió csapata egy realisztikus, hardcore lövöldén dolgozik, ami még ebben az évben várható Vanguard: Normandy 1944 címmel, és értelemszerűen a D-nap eseményeit és az azt követő napokat dolgozza fel. Életszerű bevilágítások, fegyverfizika és gunplay – ezek a jelszavak, már ha minden jól sikerül.

KONYHAI TAKTIKA

A Factorio sikerei és a Satisfactory bejelentése után nem csoda, hogy előkerül egy újabb robotizált munka, mégpedig a konyhai feladatok összesége. A Hermes Interactive stúdiójában készülő Automachef kifejezetten jónak tűnik, a kihívás pedig egyértelmű: automatizálni a konyhai feladatokat úgy, hogy az elkészült étel végül önmagától, futószalagon „sétáljon" ki a kuncsaftok legnagyobb megelégedésére. Valamikor 2019-ben.

Sword Legacy: Omen

FEJLESZTŐ: FIRECAST STUDIO- MEGJELENÉS: 2018.08.13. - ÁR: 18 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 5800 FORINT.

Pont néhány hónapja beszélgettünk arról az egyik hazai forgalmazó ügyvezetőjével, hogy mennyire rá van kattanva a körökre osztott harcokra, az ezzel operáló RPG-kre, és úgy tűnik, hogy a szerepjátékok ezen alműfaja másokat is hasonlóan tűzbe hoz, hiszen egyszerűen nem akarnak elfogyni az említett mechanikát alkalmazó programok. Persze ez sem véletlen, néhány x felett az ember többet szöszöl, szeret elmélkedni, ezek a játékok pedig erre kiváló lehetőséget nyújtanak.

A 2014 óta létező brazil Firecast is ebben a műfajban méretteti meg magát, elvégre bár volt már egy kisebb alkotása a csapatnak, az Omen az első komolyabb művük. Persze a játéknak semmi köze a Sword Art-sorozathoz vagy éppen az Ómen-filmekhez, ha a címből esetleg valaki ilyesmire gondolna. Annál inkább viszont az Artúr-mondakörhöz, ami érdekes részletei miatt már számos írót, filmest, zenészt, játékfejlesztőt megihletett. Még a nagy legendák beteljesedése előtt járunk, mikor is a szokásos ármánykodások és árulások miatt egy átlagos, de annál bosszúszomjasabb lovagot megismerve kell túlélni az elszenvedett rajtaütést, hogy utána az Excalibur nyomában járó Merlin és a többi csapattárs segítségével sikerüljön a minimum 10 órát jelentő kampány végére érni. Esélyesen nem ez lesz életed legjobb RPG-je, ahhoz kicsit unalmasak a dialógusok és cselekményszálak, ráadásul a játék képes időnként repetitívvé válni, de akik szeretik a pepecselős, körökre osztott harcokat, azok a karakterenként eltérő képességek, a testreszabás és tetszőleges csapatösszeállítás miatt megtalálják a számításaikat. A külső kifejezetten kellemes, szép az összkép, emellett még a tereptárgyakat is be lehet vonni az akciópontokkal táplált csatározásokba, így például rárobbantva a hordókat a kellemetlenkedő ellenfelekre. Néhol sajátos humor jellemzi a programot, így több a pozitívum, mint a negatívum – persze csak ha bírod ezt a stílust, és nincs ellenedre a gondolkodás.

70%

Planet Alpha

FEJLESZTŐ: PLANET ALPHA APS - MEGJELENÉS: 2018.09.04. - ÁR: 20 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 6500 FORINT.

Tulajdonképpen nagy általánosságban felesleges azon keseregni, ha valami nem hoz igazi újdonságot, így amiatt is kár szomorkodni, ha egy témáról a sokadik bőrt húzza le egy újabb alkotó. Hogy most a századik, diáklányokat késsel kergető őrült slasher filmes megjelenése a téma, vagy éppen egy battle royale a jövőben, az lényegtelen. Ugyanis hiába készült egy jó, kilencvennyolc rossz, a századik lehet ismét jó, sőt minél többen próbálkoznak, ez annál esélyesebb.

Itt ez a Planet Alpha. A dán csapat fejlesztése elvileg semmi újat nem hoz, hiszen hányszor láttunk már oldalnézetes kalandjátékot platform és logikai elemekkel? Rengetegszer, ugye? Ráadásul volt már nem egy kiemelkedő versenyző is a műfajban. Még azt sem mondhatom, hogy a történet annyira kirívó, mert nem. (Ne kémlelj az értékelés után, mindent a maga idejében!) Egy langaléta figurával ébredsz, egy idegen bolygón, megsérülve, semmit sem tudva a külvilágról, vagy arról, mi történt. Ugye, hogy semmi extra. Az már más kérdés, hogy onnantól, hogy elindulsz a 2D-s úton, minden ellenérzésed szertefoszlik. Ehhez pedig nagyon sokat tesz a hangulat, amit igazából nem lehet tanulni – vagy jön, vagy nem. Az Unreal Engine 4-nek hála emellett olyan a játék látványvilága, hogy megnyalod mind a tíz ujjad. Kis képzavarral. De tényleg: már az első percekben hatalmas hegyek jelennek meg, óriási, ám barátságos lényekkel. Mintha csak a Jurassic Parkot és az eredetileg megtervezett No Man's Sky-t kevernéd egy érdekes, gyönyörű mixbe. Itt-ott kapaszkodni, mászni, ugrani kell, átjutni a leomló platformokon, kihasználni az eldőlő sziklák sodrását, gépezeteket beindítani, manipulálni az időt, ilyesmi. Csupa-csupa ismert megoldás. Egy tipikus, jól ismert mechanikával dolgozó játékról van szó. De imádni fogod, az elejétől a végéig, még a néhány órás játékidő ellenére is. Mert egyre bonyolultabbak lesznek a kihívások, és mert megjelennek az ellenséges, néhol egészen horrorisztikus létformák, hogy végül már vadásszanak a karakteredre, így nem egyszer gondolkodásra késztetve, hogyan is kéne túlélni a szituációt. Ha pedig meghalsz, újra fogod kezdeni. Mert hiába ismerős a recept, a világ maga új, látványos, halálos, izgalmas, miközben süt belőle a lelkesedés, a hangulat.

87%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

GTA VICE CITY

➲ Szia Tika!
Az idei augusztusi szám játékmentőövében az egyik levélírónak problémája akadt a Vice City intrójával. Ha a te javaslatoddal nem működik neki, ajánlom, hogy kapcsolja be a frame limitert, én is így bírtam működésre.

Köszi, továbbítva...

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER, STALKER COP

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékokkal lenne problémám.
Call of Pripyat: A játék jól fut, csak vannak pontok, ahol beakad (kb 1-2 percenként). Nem tettem fel semmilyen modot, és az 1.6.02-es verzió van meg (GOG.com-on vettem meg).
Gépem: HP Omen 17: i7 6700hq 2.6 GHz
GTX 1070 8GB
75 Hz-s kijelző
256 GB-s SSD (ezen van a játék)
16GB DDR4 2133MHz-s RAM
Call of Juarez: Gunslinger: A játék furcsán fut, pl. megvan a stabil 75 fps, de néha ledroppol 49 fps-re, és akad.
Minden más játék a gépemen tökéletesen fut csak a Stalker, és Call of Juarez: Gunslinger nem.
Előre is köszi a segítséget!
Üdv,

➲ **BALÁZS**

STALKER COP: Pedig ez így rendben van, és igazából a legfontosabbat megtetted már: SSD-re telepítetted a cuccot. Sajnos sok okosat nem tudok hozzáfűzni, mert maga az engine ilyen – high-end konfigokon is behullámzik, szóval a nyers erő sem minden. Állítólag az A-Life háttérbeli töltögetése is okoz mikro-lagot, mások azt figyelték meg, hogy a cipelt cuccok tömege/száma és a kimerültséget (állandó futás) monitorozó script is előhozza. Érdekes amúgy, hogy van, akinél meg (jóval gyengébb konfigon) egyáltalán nem jelentkezik. Talán be kéne próbálkozni DX9/DX10 váltással, különböző grafikai beállításokkal, ja, és ha a sok RAM és SSD miatt nem lenne lapozófájl (virtuális memória) beállítva a Windowsban, én azért azt is engedélyezném.

CALL OF JUAREZ: Furcsa módon úgy tűnik, hogy a négynél több CPU mag bekavar a játéknak, szóval próbáld meg csak négy maggal futtatni – Feladatkezelőben Call of Juarezen jobb gomb, Részletek megjelenítése, itt ugyanúgy játék megkeres, jobb egérgomb, és Affinitás beállítása, aztán alulról felfelé haladva a processzorokat lekapcsolgatni úgy, hogy csak 4 maradjon (videós segítség: https://tinyurl.com/ydeyodgq)

FALLOUT 3

➲ Üdv Tika!
Lenne egy nagy problémám a fent említett játékkal. Az a problémám, hogy miután elindítom, 10-15 perc múlva megfagy a kép, és nem enged továbblépni, csak annyit tudok tenni, hogy újraindítom a számítógépet (Windows 10).
A videókártyám: Nvidia Geforce GTX 1050Ti.
Mi ilyenkor a teendő?
Válaszodat előre köszönöm:

➲ **SOMA**

Meg kéne próbálni ezt a fixet: https://tinyurl.com/ybh7g24z (letöltési link az első hozzászólásban), elvileg ez az összes gyakoribb fagyásra ellenszer.

BETHESDA

➲ Hello!
Azért írok, mert, a Bethesda.net felhasználómmal van egy kis gondom: elfelejtettem a jelszavamat, de amikor új jelszót kérek, akkor nem küldi ki az újat, mert a felhasználó név magadásánál az enyém nagy D-vel (D*****666) kezdődik, de ő átjavítja az Enter megnyomása után kis d-re, és így nem küldi ki az e-mailt. Abban kérném a segítségedet, hogy tudnám visszaszerezni a jelszavamat, mert a supporthoz is be kell jelentkezni.
Segítséged előre is köszönöm!

Én is megpróbáltam, és a forgot password mező tényleg kisbetűre javít, úgyhogy arra tippelnék, a felhasználói név ilyen tekintetben nem érzékeny (mindegy, hogy kis- vagy nagybetű). Egyébként tuti, hogy jó e-mailcímet figyelsz (esetleg a spamszűrő nem teszi a levélszemétbe)? Mindenesetre kreálj egy vadiúj accountot, és azon keresztül fel tudod tenni a kérdést a supportnak.

PS.: Elvileg a Help find my account opció (bejelentkezésnél rögtön a usernév alatti kiemelés) segíthetne tisztázni a kérdést, mert ott a megadott e-mail címre kipostázza a usernevet a rendszer.

F1 2013

➲ Szia!
A problémámat megpróbálom a lehető legrövidebben előadni, és remélem, hogy tudsz segíteni! Már jó ideje nyomom a Forma 1-et, de mindig gondokba ütközök. A legelső problémám az, hogy időnként valamilyen úton-módon kettő mentés jön létre, ami kettőféle hardverbeállítást eredményez, és a grafikai megjelenésre hat ki. Konkrétan ez az F1 2013-as szimulátor. Aztán többször menet közben azt veszem észre, elkezd szaggatni kép, és szinte játszhatatlanná válik. Elképzelhető, hogy a Steam-ben van a probléma, vagy valaki szórakozás jelleggel űzi az ipart? Nem nagyon értem, mert a single player-hez nincs online csatlakozás, sőt a hálózati adaptert a játék kezdete előtt le is szoktam tiltani. A versenyek közben is fura dolgok történnek, hirtelen elkopnak a gumik, lelassul az autó, és egyéb nyalánkságok. De általában vezető pozícióból. Furcsállom, hogy soha nem nyerhetek, pedig az első 20- 30 körben általában én szoktam vezetni. Érthetetlen. A jó múltkorában a pitstop pirosodott be hirtelen, pedig az egyéni beállításomnál a rajtkor kék, vagy esetleg kritikus sárga, de ez utóbbi szándékos beállítás.
Elképzelhető hogy valami jól szituált fogyatékos meghack-elt? Mert a legutóbbi nagytakarításnál elég sok apróság volt a gépemen. Mint pl. Misleading, Totorio, Trojan, Hacktool...
A válaszodat előre is köszönöm!!

➲ **M. JÁNOS**

A hálózati adaptert nem kell bántani, nem tehet róla. Amúgy nem elképzelhető, hogy a Steamben a Családi megosztás keretében már megosztottad valakivel ezt a játékot? Vagy egy idegen gépen esetleg feltelepítetted a Steamet, és azóta is használja valaki? És ettől változik esetenként a beállítás/mentés? Ugyanakkor ennek nem lehet köze a játékbeli szaggatáshoz, csak hogy tisztázzuk. Tehát, ez csak arra vonatkozik, hogy a játék indításakor másféle beállítást vagy mentett állást látsz. Ilyenkor elég a Steamben megváltoztatni a jelszavadat, bekapcsolni a Steam Guardot, és biztos lehetsz benne, hogy többé rajtad kívül nem fér hozzá senki (előtte a Steamben beállított e-mailcímet ellenőrizd, hogy működik-e még, különben te is koppansz). Az F1 2013 egyébként híresen komolyan vette a gumikezelést, és a mechanikai meghibásodásokat, tehát az, hogy 20-30 körig vezetsz, és szó szerint elfogy a gumi, nos, nem

tűnik olyan kirívónak. A szaggatás miatt, így, hogy több kör múlva jelentkezik, nézz rá, hogy a rendszerpartíción van-e elég hely (C meghajtó), hátha csak a virtuális memória alól elfogy a tárhely...

PS.: Amúgy, ha ilyen sok kártevő volt a gépen, előbb-utóbb ütemezz be egy teljes Windows újratelepítést (partíciót formázni), és legalább egy alapszintű vírusvédelmet tegyél fel!

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ A visszatérés Ostagarba kiegészítővel lenne gondom. Avernusnak kellene segítenem legyőzni a fátylon átjutó démonokat, de sajnos semmi sem történik. Hiába várok, egy sem jön. Próbáltam újraindítani a küldetést, újratelepíteni a játékot, nem segített. Az Originben megpróbáltam a Repair funkciót, ellenőrizte a fájlokat, hiába. Egyébként a játékban egyik DLC-s szereplő (Pala, Avernus, Levi, Sophya,) hangja sem hallatszik. A játék eredeti Origines, az összes letölthető kiegészítővel.
Segítségeteket előre is köszönöm.

A megoldás itt az lesz, hogy a DLC-ket újratelepíted, de ne az Originről, hanem az EA archívumából tedd -> https://tinyurl.com/ydyahxt5 (lapozz le a DAO-ig, a pluszjelre kattints, aztán szedd le a kiegészítőket). Fontos lehet még a hiányzó hangok szempontjából, hogy az alapjáték nyelve angolon legyen, ugyanúgy, mint a DLC-ké.

VÍRUS?

➲ Kedves Tika!
A napokban a gépen nagyon creepy dolgok történtek. Először is updatelt a Twitch, aztán megnéztem az Asztalt, és az ÖSSZES .jpg fáljnak a képe sima natúr lett. Frissítettem az Asztalt (jobb klikk -> Frissítés), de a probléma nem oldódott meg. Aztán most megint használtam, videót néztem rajta, és a tálcán ELTŰNT két dolognak a képe, ráadásul még néhány fájl képe is eltűnt. Kérlek, segítsetek, mert ciki, de ez az anyám gépe, és ha vírus van rajta, akkor lőttek az iratainak (bár akkor már jelezne az Eset Internet Security, aminek nagyon örülök, hogy beletettétek, imádom a PC Guru-t :)) és kb. a játékaimnak.
Üdv:

➲ **BOTOND**

U.I.: Most veszem csak észre, hogy rengeteg videóm, és cuccom átkerült a lomtárba!

Nos, nagyjából két lehetőség van. Vagy külső meghajtón voltak az említett fájlok, és ezt lecsatolta valaki, vagy Anyud (esetleg más családtag) elkezdte törölni a dolgaidat, amire a Lomtárban látott dolgok miatt komoly sansz van. Egyébként JPG fájlokat ritkán fertőznek meg vírusok, ha a futtatható exék kezdenek eltünedezni az ikonok mögül, akkor kell majd aggódni, de aktív vírusvédelem mellett erre nincs nagy esély.

PS.: A Lomtárban van visszaállító funkció...

ÚJ GÉP

➲ Szia Tika!
A mostani nyáron szeretnék új gépet vásárolni, az alapok megvannak, de egy-két alkatrész között nem tudok dönteni. PSU: Seasonic Focus Plus 650W Gold, HDD: Toshiba X300 4TB, Ház: Cougar Panzer, RAM: G.Skill RipjawsV 2x8GB 3000MHz, VGA: Gainward GeForce GTX 1070, Alaplap: MSI X370 Gaming Pro, és akkor a CPU... Itt vagyok bajban. Eredetileg egy Ryzen 2600X-et akartam, aztán megakadt a szemem a „régi" 1800X-en, és nem tudok dönteni. Számtalan tesztet néztem játékok alatt 1080p ill. 1440p-ben (ezeken a felbontásokon játszom), a kihasználtság tekintetében az 1800 a nyerő, de érdekes módon FPS-ben nem mindig. Az új széria jobb lenne játékok alatt?? Hosszú távra terveznék most (4-5 év) és nem akarom később megbánni. Ebben kérném a segítségedet. Illetve ha tudsz jobb alkatrészeket vagy észre vettél valami fatális hibát, esetleg az alkatrészek nem kompatibilisek egymással szólj kérlek!

1. **Sajnos én is csak a tesztadatokra tudok hivatkozni, ahol az R7 1800X-nek minimális, de azért mérhető előnye van az R5 2600X-szel szemben, utóbbi meg ugye már frissebb sorozat, finomabb gyártástechnológiával. Igazából mindegy, melyiket veszed, mindkettővel jól jársz. Egyébként, ahol az R5 2600X-nál úgy láttad, hogy hoz pár fps-t, azt gondolom, hogy a több magot/szálat kevésbé kihasználó játékoknál lehet, ahol a nyers erő (Turbo boost) számít.**

2. **Ahogy láttam minőségi, jó cuccokat választottál, bár egy SSD-t én még beszavaznék. Az időtállóságról meg nem tudok nyilatkozni, fene tudja, mi lesz 2-3 év múlva. A saját gépnél azt az egyszerű elvet tartom már régóta, hogy a középszert veszem, és próbálom életben tartani a lehető legtovább, akkor meg úgyis platformváltás jön...**

RE2, STALKER

➲ Kedves Tika!
Nem olyan régen vettem meg röhejesen alacsony áron - 0,77 eurócentért a Resident Evil 2 kiegészítőjét, a Biohazard Revelations 2-t. Öt óra játék után a gép kérdi, hogy szeretném e folytatni a játékot, mikor igennel válaszoltam, akkor a játék elnavigált a Steam honlapjára, és felajánlotta, hogy a folytatást megvehetem. Bár 5 euró nem sok, de azt kérdezném, hogy hány részt kéne megvennem, hogy a játék végére érjek?

Stalker: Shadow of Chernobyl. Találtam egy jó videót a Stalker világról, amiben szó volt az adott játékról. Bár csupa jókat mondott a játékról, de a bugokat is említette. S olyan részt, ahol valakivel beszélnem kéne, de a gép kinyírja a karaktert, és így a játék nem tud már tovább menni. Kijavították már ezt?
Szóval a kérdésem, érdemes megvenni a játékot, vagy hagyjam a fenébe, mert 15-16 eurót nem akarok egy selejtes játékért adni.
Válaszodat előre is köszönöm (mint mindig).
További jó munkát, és remélem nyaralásra is jut időd.
Maradok tisztelettel:
➲ **T. JÓZSEF**

Az RE: Revelations 2 egy 4 epizódból álló sorozat, tehát még hármat kéne megvenni:
RER2 Episode Two: Contemplation 5,99€
RER2 Episode Three: Judgment 5,99€
RER2 Episode Four: Metamorphosis 5,99€
És van még két extra küldetés (RER2 Extra Episode: Little Miss és RER2 Extra Episode: The Struggle) darabonként 4,99€-ért, de ezek már inkább csak bónuszok.

A S.T.A.L.K.E.R.-ről azt tudom elmondani, hogy annak idején is simán végig lehetett játszani egy kis odafigyeléssel (pár bugot kikerülve), és azóta foltozták rendesen, úgyhogy én biztatnálak a kipróbálásra, mert egy iszonyat nagy kaland (ha szeretsz olvasni, Sztrugackij: Piknik az árokparton c. regényét olvasd el mellé, úgy még nagyobbat üt).

EPIC GAMES

➲ Szia!
Elindítom az Epic Games-nek a Launcher-ét, és ezt dobja ki, hogy: *Self Update Failed. The necessary prerequisites have failed to install. Error Code: SU-PQR1603.*
Próbáltam újra installálni és nem segített.

Először is, próbáld meg rendszergazdaként indítani (jobb klikk a launcher ikonján, és Futtatás rendszergazdaként)! Ha így sem megy, akkor megint csak jobb klikk az EPIC Games Launcher ikonon, Tulajdonságok, és a Cél mező végéhez írd oda, hogy -SkipBuildPatchPrereq. A művelet valahogy így néz ki: https://tinyurl.com/y8adsrab

SKYRIM

➲ Hali Tika!
Tudnál helpelni egy kicsit? :D Ma megvettem a Star Wars Battelfront II-öt, ultrán megy, stb., de mielőtt elindítottam volna a játékot, kiírta, hogy a legújabb driver kell. Meg is csináltam, elindította, utána letöltés közben elkezdtem játszani a Skyrimot, de valami igen furcsaságba botlottam, és ezt biztos, hogy a progi csinálta, mert egész nap jó volt a Skyrim. Random kidobta a Win10-em, hogy a Windows bekapcsolhatja azt, hogy jobb legyen az elmosódás, vagy valami ilyesmit írt ki, én meg lesz*rtam, és rámentem, hogy ez többé ne jelenjen meg. Nem tudom mi az, amit a Windows előhozott, de a lényeg, hogy megfigyeltem, amint később újra géphez ültem, a Rainbowba és az összes game-ben, amivel játszottam, le van korlátozva az fps (54-61-ig), elég idegesítő. Gondolom ez olyan vsync lehet, segítenél, hol lehet ezt kikapcsolni?

Szóval, ha ez valóban a V-Sync volt, akkor az Nvidia panelen lehet korrigálni (Asztalon jobb klikk, és ott előhozhatod), a Manage 3D Settings rovatban, és az alapbeállítása a „Use 3D application setting", tehát, hogy a játékbeli beállításokat kövesse – erre pattintsd vissza!

PS.: A https://tinyurl.com/ybo6tfh5 oldalon a legalsó kép mutatja, hogy hol van, ha esetleg nem találnád...

ÁLOMPC

iPon

Az iPon támogatásával.

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

GURU

JÖN AZ RTX

A megjelenéseket tekintve meglehetősen lagymatag nyarunk volt, az ajánlható vasak listája szinte semmit sem változott, de ettől függetlenül unalmasnak azért nem mondanánk ezt a három hónapot.

A CeBIT-en és az IFA-n is rengeteg érdekes bejelentés volt (gamer monitorok áradata, új perifériák, alaplapok stb.), de gamer szemmel a legizgalmasabbnak talán az Nvidia show-ja bizonyult a gamescom előtt, amin leleplezték a GeForce RTX családot. Ennek a tagjai azonban egyelőre csak a felsőkategóriát fogják megvariálni, és csak szeptember végétől, tehát konfigurációinkat még nem kimondottan érintik.

GAMEBASE

A belépőszinten semmi sem változott a három hónappal ezelőtti konfigurációhoz képest. Az árak picit mocorogtak, de átlagban ugyanott tartunk. Ahol van mozgástér, az a gépházak óriási választéka, és B360-as alaplapból is annyi van már, mint égen a csillag, ám az olyan apróságokra figyeljünk a válogatásnál, minthogy például Gen2-es USB 3.1 legyen a hátlapi kivezetések között. Csak időtállóság szempontjából lehet érdekes, de szinte nincs felára, így kár lemondani róla (a táblázatban lévő alaplapon van ilyen). A processzor viszont kevés itt egy komolyabb kártya kihajtásához, így ha később azt cserélnénk, érdemes lehet alapból egy i3-8100-ban gondolkozni.

Alaplap	Asus Prime B360M-K	**23 000 Ft**
Processzor	Intel Pentium G5400	**19 000 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	G.SKILL Aegis DDR4-2400MHz 8GB KIT	**27 000 Ft**
Videokártya	GTX1050 2GB	**46 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**12 800 Ft**
Tápegység	Chieftec GPS-400A8 vagy GPB-450S	**11 600 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox 3 Lite	**12 300 Ft**
Összesen		**151 700 Ft**

GAMELINE

Túl sok minden itt sem változott, egy olcsóbb HyperX csomagot pakoltunk a memóriafoglalatokba, és csak amolyan „miért ne?" alapon egy kicsit vagányabb gépházat rendeltünk ehhez a kategóriához. Jó hír viszont, hogy normalizálódott a Radeon RX 570-esek ára! Még mindig drágábbak kicsit, mint a GTX 1060-asok 3GB-os példányai, de cserébe +1GB memória van rajtuk (vagy 5, ha a 8 gigásokkal szemezünk), és egy bolhányit gyorsabbak is, szóval értékarányosan nagyon hasonló szinten vannak a vetélytársak. A grafikailag egyszerűbb, kedvelt netes címekben (pl. Overwatch) viszont jobbak a GTX-ek, és a legtöbb gyárilag tuningolt.

Alaplap	Asus Prime B360M-K	**23 000 Ft**
Processzor	Intel Core i3-8100	**35 400 Ft**
CPU hűtő	Gyári	–
Memória	HyperX Fury DDR4-2666 8GB KIT	**29 000 Ft**
Videokártya	GTX1060 3GB	**75 000 Ft**
SSD	–	–
HDD	WD Blue 1TB 7200rpm	**12 800 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M 500	**18 000 Ft**
Ház	Cooler Master MasterBox Lite 5	**15 000 Ft**
Összesen		**208 200 Ft**

GAMEPRO

Ennek a konfigurációnak érezhetően csökkent az ára, ami két dolognak köszönhető. Egyrészt a GTX 1080-as olcsóbb lett, másrészt gondolván azokra, akik később nem akarnak majd tuningolható processzorra váltani, lecseréltük az alaplapot egy B szériásra. Az utóbbi hónapokban nagyon jó felszereltségű példányok jelentek meg, és az áruk bőven kárpótol a tuning és az SLI hiánya miatt. Utóbbiakhoz Z szériás alaplap kell, tehát, aki K szériás processzorban gondolkozik, és meg is akarja piszkálni az órajeleket, annak mindenképpen olyanra lesz szüksége. Memóriából most is gyorsabb került be a szükségesnél, de ez csak az árak miatt volt (az alaplap 2667-en fogja használni).

Alaplap	MSI B360 Gaming Plus	**33 000 Ft**
Processzor	Intel Core i5-8400	**58 500 Ft**
CPU hűtő	Deepcool Gammaxx 400	**8 400 Ft**
Memória	G.SKILL Aegis DDR4-3000 16GB KIT	**48 000 Ft**
Videokártya	GTX 1080 8GB	**180 000 Ft**
SSD	Samsung 970 EVO 250GB	**30 500 Ft**
HDD	WD Blue 2TB 5400rpm	**19 500 Ft**
Tápegység	FSP Hyper M85+ 550	**21 000 Ft**
Ház	Fractal Design Meshify C TG	**31 000 Ft**
Összesen		**429 900 Ft**

VÉGRE KÖZELEDIK A GRAFIKUS VEZÉRLŐK ÚJ GENERÁCIÓJA!

Az Nvidia bemutatta a GeForce RTX 2000-es családot, ami meglepő újításokat hozott magával. Ahogy azt már megszokhattuk az elmúlt években (sőt évtizedekben), első körben a csúcskártyák mutatkoztak be, és érdekes módon a 2080 „Ti" is felbukkant, pedig erre az utótagra általában várnunk kell.

A nyár sajnos nemcsak a játékok, hanem a hardverek frontján is uborkaszezonnak számít, idén is főleg az üzleti szférában voltak nagyobb bejelentések, de emellett beindult a pletykagyár is, így szinte minden kiderült az érkező Intel processzorokról, és az új Z390-es platformvezérlőről, ami nem lesz akkora előrelépés, mint azt eredetileg reméltük. A show-t viszont egyértelműen az Nvidia vitte el az új RTX sorozatával, amiből az RT a Ray Tracing, avagy a sugárkövetés rövidítése (az X meg csak gizdán hangzik úgy en bloc minden rövidítésben). Közel két és fél év után generációváltás következik tehát, az Nvidia nem sietté el a dolgot, de hozzá kell tenni, hogy sajnos a konkurencia nem is adott rá okot.

Az RTX széria meglepő módon mer újítani, és szakít a hagyományokkal. A sugárkövetést szokták a renderelés Szent Gráljának is hívni, az évek során többen demózták, milyen lehetne real-time (az AMD egyik Ruby demója is használja), de a helyzet, hogy jó minőségben borzasztóan erőforrás-igényes még mindig, így nem terjedt el. Az új GeForce-ok azonban külön magokat használnak a sugárkövetés számítására, hogy levegyék a terhelést a shaderekről, amik a már megszokott mederben folytathatják a munkájukat. Az Nvidia tehát egy hibrid rendszert képzel el jelenleg, amiben megmarad a már jól ismert raszterizáció, csak extraként csatlakozik hozzá a sugárkövetés, amivel pontosabban számolhatjuk a fény útját. A demózott játékokban ez jobb tükröződéseket (BF5), szebb árnyékokat (Tomb Raider) vagy pontosabb globális megvilágítást jelentett (Metro). Talán a sugárkövetésnél is érdekesebb, hogy külön magokat használnak a mélytanulásos mesterséges intelligencia számítására, amit például egy új élsimítási eljárásnál használ az Nvidia.

A hibrid rendszer elsőre nagyon izgalmasnak tűnik, de mint minden újítás, ez is a fejlesztőkön áll vagy bukik majd, mert ha nem implementálják az extra lehetőségeket, akkor az új magok csak kihasználatlan erőforrások lesznek. A tiszta specifikáció alapján a „hagyományos" játékokban nem várunk óriási előrelépést, az Nvidia most mindent az új magokra tett fel. Egy RTX 2070-es 200 ezer forint körül indulhat majd (tehát drágább lesz, mint egy 1080-as), míg az RTX 2080 Ti 400 ezer forint fölé is kerülhet. Pontos árak csak a hónap második felében várhatóak, amikor megjelennek a kártyák. Tekintve az árakat, az ajánlott konfigurációinkba nem nagyon fognak beleszólni az RTX-ek, talán a 2070-esnek van esélye, az AMD pedig úgy néz ki, idén már nem örvendeztet meg minket új kártyával, szóval verseny csak jövőre várható. Emiatt az alacsonyabb kategóriákban lehet, idén nem is mutatkoznak be RTX kártyák, tehát karácsonyig velünk marad a megszokott 1050-1060 duó. A középkategóriában egyébként újra hasonló ár-érték aránya van az RX570/580-nak, mint a GTX 1060-asoknak, és ez örömteli, mert a többi árszinten jelenleg a Radeonok nem ideális alternatívák, és amíg el voltak szállva az árak, itt sem voltak azok.

Kicsit visszatérve a három konfigurációra, túl sok érdekességet a pangás miatt nem tudunk róluk elmondani (amiket júniusban írtunk, még mindig igazak), de újfent buzdítanánk mindenkit, hogy nézzen körül a gépházaknál, mert tényleg brutális a választék, és szinte garantált, hogy mindenki talál magának olyat, ami tetszik neki. Jó hír, hogy a memóriaárak, úgy néz ki, nem nőnek tovább, a legtöbb csomag körülbelül ugyanannyiba kerül, mint három hónapja. Az most is igaz, hogy ha minimálisak az árkülönbségek, akkor érdemes a jövőre tekintettel a gyorsabb KIT-ekbe beruházni (3000-3200 MHz felett kezdenek egyre nagyobb ütemben nőni az árak).

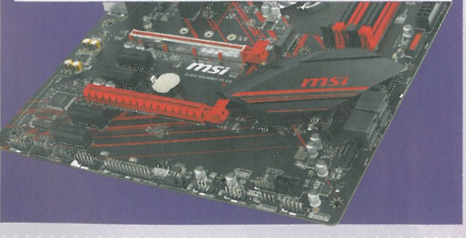
Sokan kérdezték, hogy mi van AMD fronton, hiszen jelenleg az összes gépünk Intel alapú. Ez azért van, mert ezek kifejezetten gamer konfigurációk, és játékok alatt kiegyensúlyozottabb az Intel processzorok teljesítménye. Voltak pletykák, hogy az AMD ellenfelet állít majd a Pentiumoknak, de ez egyelőre nem történt meg, a felsőbb régiókban pedig csak a jövőre érkező Zen2 architektúrával jöhet el a megváltás. Legalábbis játékok alatt, mert munkára, többszálas terhelés esetén már most is nagyon jó választások a Ryzen 5 és 7 család tagjai.

ASRock RX570

GeForce RTX 2080 Ti

Cooler Master MasterBox Lite 5

MSI B360 Gaming Plus



KEZDŐKNEK AJÁNLVA

VODAFONE SMART N9, SMART N9 LITE

[ÍRTA **DREAMER**]

Olcsó és könnyen beszerezhető. Legegyszerűbben így írhatnánk le a Vodafone két frissen megjelent készülékét, a Smart N9-et és az N9 Lite-ot. Tettünk velük egy próbakört, ami után egyértelműen kijelenthetjük: a legjobb mellettük szóló érv az áruk.

Megfizethető telefonoknak nem vagyunk híján. Noha hozzánk elsősorban nem ezek a készülékek jutnak el, ám ha úgy adódik, nem félünk kipróbálni néhány büdzsékategóriás telefont. Az pedig még ritkább, hogy egy általában mobilszolgáltatóként ismert cég keres meg minket sajátmárkás készülékeikkel, pedig az ilyen telefonok igazán híresek arról, hogy kedvező ár/érték aránnyal kerülnek piacra. Ugyanezen állítás igaz a Vodafone által jegyzett Smart N9-re és Smart N9 Lite-ra is, azonban a helyzet az, hogy még ennek tudatában sem vagyunk elragadtatva tőlük.

AZ ÁRUKBÓL SEJTHETŐ, HOGY NEM EZEK A KÉSZÜLÉKEK FOGJÁK MEGVÁLTANI A VILÁGOT, ÍGY SOKAT NEM ÉRDEMES VÁRNI TŐLÜK, DE PÓTKÉSZÜLÉKNEK ÍGY IS JÓK.

LÉTJOGOSULTSÁGA VAN

Jó áron kínált telefonokra mindig is volt és mindig is lesz igény, ezt mi sem mutatja jobban, mint hogy a legtöbb bevásárlót vonzó hipermarketekben a mai napig szép számmal akad hasonló eszközökből összeállított kínálat. Itt még nem idegen a kihajtható vagy a nyomógombos készülékek látványa, amit a világ legtöbb táján már csak régi emlékként dédelgetnek.

Ezek a szóban forgó, „jóárasított" készülékek nem csak azért kelendők, mert alacsony árat mutat a rájuk ragasztott cédula, vagy mert nosztalgiából szeretne valaki megvenni egy, a közelmúlt technológiáját alkalmazó eszközt, de rendelkeznek olyan előnyökkel, amiket az okostelefonok nem tudhatnak magukénak. Ilyen például az az apróság, hogy hosszas telefonbeszélgetések folyamán a kijelző nem hevül fel az arcunkkal való érintkezéstől, az akkumulátor sem merül le 5-6 óra folyamatos használat után, valamint nem kell attól tartanunk, hogy a nagy rohanásban a mobilunkat kiejtjük a kezünkből, és ripityára törjük annak kijelzőjét.

Habár a leírtak szépen hangzanak, igenis megvannak azok a funkciók, amik miatt sokak számára elengedhetetlen egy okoskészülék megvásárlása – ilyenek például a csak okostelefonon elérhető alkalmazások. 2017-ben a Nokia szánt szándékkal előállt a 3310 korszerűsített verziójával, ami eggyé akarta varázsolni a régi világ telefonjait az újakkal, ám a finnek csúfos kudarcot vallottak, azóta pedig a gyártók nem kísérleteznek hasonló elképzelésekkel. A Vodafone nem akart a múltba révedni, inkább azt az utat választotta, ami az okostelefonok árának csökkentése felé vezetett. A Xiaomi, a Meizu és a Huawei nyomdokain járva kiadta a Smart N9-et és annak még elérhetőbb árú kistestvérét, a Smart N9 Lite-ot.

HÍG A HÚS LEVE

A két N9 készülék nem a csúcskategóriás telefonok sorát bővíti, ezért aki azt várja, hogy a 41 790 és a 31 990 forintos alapárú telefonok megmutatják a közel a 385 ezres iPhone X-nek, hogy mitől döglik

a légy, az csalódni fog. Specifikációjukat tekintve mindkét N9-es az okostelefonok legalsó kategóriáját célozza meg, de kézbevételkor a külsejük is elárulja, hogy nem azoknak a vevőknek készültek, akik évente új modellre cserélik az okostelefonjukat, csak mert éppen megtehetik.

Kialakításukat tekintve a Vodafone készülékei ihletet merítenek a nagyobb gyártók telefonjainál látott formavilágtól – mindkét eszköz vékony, széleik lekerekítettek, képarányuk 18:9-es és a fényképeken borításuk is üvegnek látszik. A rút igazság azonban az, hogy mind az N9, mind pedig az N9 Lite jórészt műanyagból van: az N9 hátlapja csiszolt alumínium borítást kapott, ami mágnesként vonzza az ujjlenyomatokat, de a Lite-nak megvan az az előnye, hogy hátát gumiszerű, matt műanyag borítja, ezáltal kényelmesebb a fogása, és nem kell attól tartanunk,

hogy használat közben kicsúszik az ujjaink közül. A kijelzők méretaránya is legalább ennyire lehangoló. Míg az okosabb Smart N9 eléri a 1440 x 720-as felbontást, addig a Lite csak 960 x 480-as képpel dolgozik, mindezt pedig 5,5, illetve 5,3 hüvelykes IPS LCD kijelzőkön képzeljétek el. Finoman fogalmazva: a szövegek elolvasásához és az ikonok felismeréséhez nem lesz szükségünk nagyítóra. További külső jegyeiket tekintve a két eszköz között nem fogunk felfedezni óriási különbségeket. Az N9 Lite esetében első látásra is feltűnik, hogy kisebb a kezelőfelület, és színben is eltér nagyobbik társától. A legnagyobb ellentét a hátlapot tekintve jelenik meg, hiszen nemcsak a borítás különbözteti meg egymástól a két modellt, de az N9 esetében a kamera alá került egy ujjlenyomatolvasó is. Ez a funkció a Lite-ból teljes mértékben hiányzik.

BELBECS A KÜLCSÍNHEZ

Pozitív változást sajnos a telefonok belsejébe kukkantva sem tapasztalhatunk. A Vodafone oldalán mindkét eszközt 16 gigás tárhellyel reklámozzák, ami persze nem teljesen igaz. Az N9 esetében 10,5 gigányi a felhasználói belső memória, a Lite-nál pedig valamivel többet, a 11,3 gigát is megüti a mérce. Akik modernebb játékokkal is előszeretettel nyúzzák a mobiljukat, azok most csukják be a szemüket: az erősebb készülék potom 2 gigányi RAM-ot tartalmaz, négymagos, 1,28 GHz-es Mediatek MT6739WA procival megspékelve, míg a kisebbik testvér 1 giga RAM-mal és Quad Core A53 @ 1,28 GHz-es processzorral operál. Ilyen belső tulajdonságokkal egy PC-s vagy konzolos játék társalkalmazását sem képes megfelelően futtatni, így azok, akik például ki akarják használni az Assassin's Creed Unityhez járó extra tartalmakat, amik a mobilos app használatával válnak elérhetővé, pórul fognak járni. A történethez az is hozzátartozik, hogy a szoban forgó alkalmazás majd' négyéves, és grafikailag csak a 3D-s Párizs-térkép megjelenítése terhelheti le a készüléket.
A Smart N9 2 giga memóriája azért elegendő ahhoz, hogy osztott képernyőben dolgozhassunk vele, és egy-egy feladat elvégzésére alkalmas, de ennél többre igazán nem futja tőle.

A puding próbája az evés, szokták mondani, a telefonteszté pedig az akkumulátor állóképességének ideje. A 3000 (N9) és 2460 mAh (Lite) kapacitású aksik egész tisztességes használati időt eredményeznek, előbbi esetében a megszokottnak mondható egy-másfél napos használatot, utóbbinál másfél-két napot mérhetünk. A dobozból kivéve a két készülék 8.0-s (Oreo) Android operációs rendszerrel érkezik, ami magyar nyelvű menüjével és a készülék használatát bemutató tippekkel segíti a hazai felhasználókat. Ezenfelül kevés extrával látta el a Vodafone az N9-eseket. Mindkét telefon rendelkezik a My Vodaphone appal, az N9-hez jár ugye az ujjlenyomatolvasó, és ennyivel le is zárhatjuk a listát.

Végezetül pedig ejtsünk egy pár szót a készülékek kameráiról. Mindkét eszköz rendelkezik elő- és hátlapi kamerákkal, az N9 13 MP-es hátlapi, 8 MP-es előlapi, míg az N9 Lite 8 MP-es hátlapi és 5 MP-es felbontású előlapi kamerával lett megáldva. A nagytesó elsődleges fényképezője esetében egész szép fotókat tudunk készíteni, azonban ha csak egy pici mozgolódás van a képen, vagy remeg a kezünk a felvételkor, szellemképes fotókat fogunk találni a galériánkban. Mindamellett, hogy a Lite-nál a kamerák is a gyenge felbontással küzdenek, a zárideje is megnehezíti majd a dolgunkat. Élettelen tárgyak és makróképek készítésének esetében mindegyik gép megfelelően szuperál.

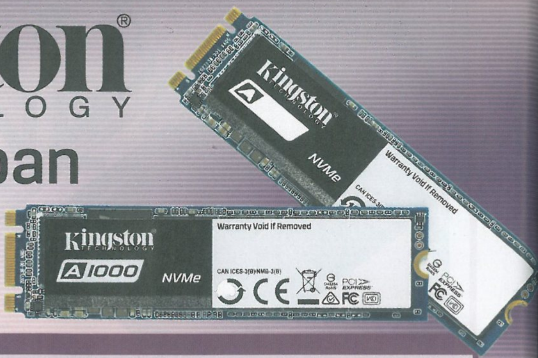
GYEREKJÁTÉK

A hosszas szidalmazást követően jogosan merül fel bennünk a kérdés, hogy kinek merhetjük jó szívvel ajánlani a két Smart N9 készüléket. Míg az áruk más okostelefonokhoz mérten igen alacsony, addig a teljesítményük is alulmarad a versenytársakkal szemben. Ehhez persze az is hozzátartozik, hogy a készülékek vásárlásakor hűségszerződést is alá kell írnunk, ami, valljuk be, csak keveseknek lesz ínyére. Mindazoknak, akik el tudnak tekinteni a leírt negatívumoktól, csak abban az esetben javasoljuk a vételt, ha meg szeretnék ismertetni az idősebb korosztályt pár modernebb készülékkel, vagy gyerekeiket vezetnék be az androidos okostelefonok világába.

Kingston TECHNOLOGY

SSD-k a szorítóban

Biztonság és sebesség egyszerre



[ÍRTA BODAK] **A Kingston minden méretben és formában elhozza nekünk az UV500 szériát, mely automatikus titkosítással kecsegtet. A kérdés csak az, hogy ami biztonságos, lehet-e olyan gyors, mint a konkurencia, vagy alkut kell kötnünk.**

A Kingston UV500 SSD szériának két tagja, egy 960 GB és egy 1920 GB kapacitású meghajtó fordult meg a szerkesztőségünkben, valamint a velük egy időben megjelent 480 GB tárhellyel büszkélkedő, M.2-es szabványú A1000. Mint azt a számok is tanúsítják, immáron nem probléma az SSD-k kapacitása, már 1 terabájt is kényelmes menynyiségű tárhely, de a közel 2 terabájtos meghajtó gyakorlatilag minden igényt kielégít, és a technológiából adódóan roppant gyors is. Hogy milyen gyors, arra nemsokára rátérünk, de előbb muszáj megállnunk egy szóra az UV500-as széria másik vonzereje mellett, mely az automatikus hardveres titkosítás.

TITKOSÍTÁS A KÖBÖN

A Kingston UV500 sorozat minden tagja úgynevezett öntitkosító meghajtó (Self-Encrypting Drive, SED), ráadásul teljes lemezes titkosításról (Full-Disk Encryption, FDE) beszélhetünk. Magyarra fordítva ez annyit tesz, hogy a titkosítást hardveresen intézi a meghajtó, pontosabban szólva annak kontrollere, továbbá minden egyes bit, melyet felmásolunk rá, csak az adott eszközről lesz elérhető.

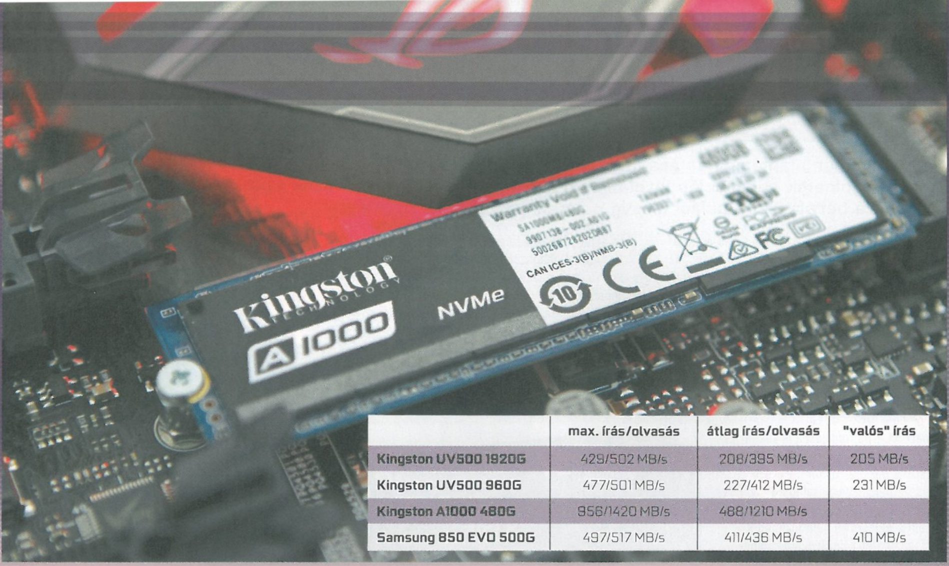
Természetesen további számítógépeket és/vagy felhasználókat is engedélyezhetünk egy segédprogram segítségével. Ennek egyértelmű előnye, hogy a szoftveres megoldásokkal ellentétben egyrészt nem a processzort terheli a titkosítás feladata, másrészt adataink az első szektortól az utolsóig biztonságban vannak. Nekünk, felhasználóknak más dolgunk nincs, mint belépni a fiókunkkal, minden más automatikusan zajlik a háttérben. Minderről pedig a mai technológiával gyakorlatilag feltörhetetlen AES 256-bites szabvány gondoskodik, továbbá az UV500 a TCG Opal 2.0-s biztonsági megoldásokat is támogatja, vagyis megfelelő konfigurálással a GDPR előírásainak is teljességgel megfelel.

Persze mindennek ára is van, és itt nem feltétlenül a meghajtó árcédulájára gondolunk. A kódolás és/vagy dekódolás folyamata elkerülhetetlenül időt igényel, még akkor is, ha egy külön erre a célra dedikált alegység végzi azt. Ebből értelemszerűen adódik, hogy éppen ez a funkció az, mely ugyan vonzerőként is felsorolható, de a sebességet hajhászóknak hátrányára válik, még ha csak pár másodpercről is van szó gigabájtonként, vagy a rendszerindításnál.

Fontos még megjegyezni, hogy egy teljességgel védett meghajtó ugyan jól hangzik (és valóban az is), a módszer csak a fizikai adatlopástól védhet meg minket. A white box támadásoknál, ahol a hacker közvetlen hozzáférést szerez vagy teljesen átveszi az uralmat egy engedélyezett felhasználói fiók felett, a hardveres titkosítás már semmit sem ér. Szintén elengedhetetlen szót ejteni arról, hogy nem minden rendszer támogatja alapból a meghajtó biztosította titkosítási eljárásokat (TCG Opal 2.0), ehhez megfelelő alaplappal és/vagy megfelelő szoftverrel kell rendelkeznünk. A funkció ultrabookokra, notebookokra és business-alaplapokra jellemző elsősorban, míg a szoftver minden esetben fizetős. Ezzel pedig le is szűkítettük a célközönséget: a meghajtók ezen funkcióinak hasznát elsősorban vállalkozások látják, illetve azok, akik laptopjukat és adataikat szeretnék biztonságban tudni egy esetleges lopás esetére, vagy éppen az adatbiztonság megszállottjai.

LÁSSUK A MEDVÉT!

Most, hogy ezt letudtuk, térjünk is át tesztünk alanyára. Az UV500-as sorozatának tagjai a Kingston első 3D TLC NAND technológiával készült háttértárai, melyek natívan SED és FED funkciókkal bírnak. A teljes széria két szabványméretben (asztali 2,5"-os és M.2) 120 GB-tól egészen 1,92 TB-ig öt kapacitással elérhető (minden lépcsőben duplázódik a tárhely), míg a laptopokba szánt mSATA példányok 120 GB-tól 480 GB-ig kaphatók. Ezek gyakorlatilag minden felhasználási területet sikeresen lefednek,



	max. írás/olvasás	átlag írás/olvasás	"valós" írás
Kingston UV500 1920G	429/502 MB/s	208/395 MB/s	205 MB/s
Kingston UV500 960G	477/501 MB/s	227/412 MB/s	231 MB/s
Kingston A1000 480G	956/1420 MB/s	488/1210 MB/s	
Samsung 850 EVO 500G	497/517 MB/s	411/436 MB/s	410 MB/s

nálunk a 2,5"-os 960 GB-os és 1920 GB-os példányok fordultak meg egy próbakör erejéig, valamint egy 480 GB-os A1000 M.2-es rudacska.

Mindegyikük vezérléséről a Marvell 88SS1074 kontrollere gondoskodik, míg az adattárolásért a Toshiba 64 rétegű, 3D TLC NAND moduljai felelnek. A doboz tanúsága szerint az UV500-as széria két tagja 500 MB/s írási és 520 MB/s olvasási sebességgel büszkélkedhet, míg az A1000 (csatolófelületéből adódóan) ennek háromszorosát képes kipréselni magából. Összehasonlításképpen a közkedvelt Samsung 860 PRO és EVO ennél gyorsabb papíron (sorrendben 560/550 MB/s és 550/520 MB/s írás/olvasás), a különbséget a gyártástechnológiai eltérések mellett a hardveres titkosítás számlájára írhatjuk.

A csomagolás egyszerű, az áttetsző műanyagon keresztül szemügyre vehetjük a dombornyomott Kingston-logót a szürke fémborításon, de ami sokkal érdekesebb, az a pakk hátulja. Itt ugyanis egy kivágott ablakon át a gyártási adatokat soroló matrica látszik, ami roppant fontos, hogy épségben legyen a vásárlásnál. Ezen látszik ugyanis a PSID szám, mely minden egyes meghajtóra vonatkozóan egyedi. És ez szükséges ahhoz, hogy a gyári állapotot visszaállítsuk, ha elveszítjük vagy elfelejtjük a jelszavunkat és a meghajtó már titkosított. Igaz, hogy az adatoknak lőttek, de legalább a meghajtó használható marad. Ha már itt tartunk, a gyártó honlapjáról mindenképp javallott a Kingston SSD Manager letöltése, ezzel hasznos információk kinyerése mellett a firmware frissítéseket telepíthetjük, biztonságosan törölhetjük az adatokat, és a különféle biztonsági protokollokat menedzselhetjük.

KÍNPADRA VELE!

Az UV500-as széria a S.M.A.R.T., APM, NCQ és TRIM funkciókat támogatja, a nálunk járt meghajtó a legfrissebb firmware-rel érkezett. A Windows 10 alatt a 960 GB-os meghajtónk 864,25 GB tárhellyel, míg a 1920 GB-os lemez 1788,49 GB kapacitással jelenik meg, hasonló a helyzet az A1000 esetében is, itt 480 GB-ból 451 GB maradt. Ezen nincs semmi meglepő, a rendszer a feltüntetett mennyiségnek valamivel kevesebb mint 10 százalékát minden esetben lecsippenti rendszerfájlok és cache számára, illetve karbantartási célokra.

HA A BIZTONSÁG A LEGFONTOSABB, KIVÁLÓ EXTRÁT NYÚJTANAK A KINGSTON TERMÉKEI, MÁS ESETBEN VISZONT HASZNÁLATUKNAK A SEBESSÉG LÁTJA KÁRÁT.

A teszteléshez az ATTO benchmark eszközét használtuk, háromszor lefuttatva minden meghajtón, majd a végeredményeket átlagoltuk és kerekítettük. A tesztek során egy 32 GB-os fájlt írattunk és olvastattunk ki a teljes elérhető IO tartományban (512B-tól 64 MB-ig), ennek eredményét láthatjátok a mellékelt táblázat első két oszlopában.

A harmadik oszlop pedig egy 30 GB-os, filmekkel tömött mappa másolásánál elért írási sebesség, hogy ne csak szintetikus tesztekkel dobálózzunk. Ehhez az A1000-ről másoltunk az UV500 sorozat tagjaira, hogy ne okozzon torlódást az adatátvitelben a sávszélesség; és mivel gyorsabb meghajtó nem állt rendelkezésünkre az A1000-nél, ezért hiányzik a vonatkozó adat a táblázatból. Referenciaként mindegyik tesztet elvégeztük egy Samsung 850 EVO-n is, mely tudomásunk szerint a legelterjedtebb SSD-k közé tartozik a hazai piacon, ez alapján tisztább képet alkothatunk a Kingston meghajtóinak teljesítményéről.

Mint az táblázatból is kitűnik, az írási sebesség sehol sem érte el a reklámozott értéket, sőt a tesztek során végig feltűnően inkonzisztens volt. Egyes fájlméreteknél jobban, másoknál gyengén szerepeltek az UV500-as meghajtók. Hogy ezt a hardveres titkosítás vagy a kontroller számlájára írjuk, nehéz biztonsággal megállapítani, de mi az előbbire szavaznánk, mert az olvasás esetében már kicsit jobb a helyzet, ott szépen alakult a görbe, és közelítően tartotta a maximális értéket. Ez megmagyarázza a szembetűnő eltérést a Samsung 850 EVO-nál elért eredményekkel szemben, melynek írási és olvasási sebessége minden I/O méret mellett konzisztens maradt.

VERDIKT

Mivel eleve nem egy játékos piacra szánt meghajtóról van szó, csak akkor tudjuk ajánlani (de akkor jó szívvel), hogyha a biztonsági funkciókat ki is használjuk. Máskülönben viszont ár- és sebességkülönbözettel fizetünk a semmiért.

MSI B360 GAMING PRO CARBON

[írta Chocho]

Az MSI gamer alaplapjainak áradata folytatódik, a nyár elején kiadott B360 Gaming Pro Carbon pedig a nyolcadik generációs Intel-processzorok rajongóinak szeretne stabil platformot nyújtani, méghozzá baráti áron, balról előzve a csúcskategóriát.

Ez a gamer alaplapok világában annyit tesz, hogy cirka 40 ezer forintért már bezsákolhatjuk az MSI deszkáját, ami felszereltségében nem marad el a sokszor 20-30 ezer forinttal is többért kapható modellektől. Egy ATX méretű deszkáról van szó, ami legfeljebb 2666 MHz-ig fogad DDR4-es memóriamodulokat, szám szerint négyet, összesen 64 gigabájtig. A video- és bővítőkártyákat két PCI-E x16, és három PCI-E x1 foglalat várja, a háttértárakat pedig a szokásos SATA III csatlakozók mellett M.2-es foglalatba is rakhatjuk (akár a leggyorsabb, PCI-E szabványosok is használhatóak). Persze a sasszemek már valószínűleg kiszúrták, hogy a maximális órajel a memóriák esetén nem üti meg a Coffee Lake-et túlszárnyaló tuningsebességeket, azaz a 3 GHz feletti modulokkal nem tud mit kezdeni az alaplap. Ez a chipset limitációi miatt van így, de pont emiatt olcsóbb az egész; amennyiben ez egy brutális tuningra tervezett komponens lenne, úgy sokkal többet kéne fizetni érte, ennyi kompromisszum tehát még belefér. A tuning és a két videokártya használata ugyanis a Z széria sajátja, tetemes felárért cserébe persze. Az MSI-tól megszokott, látványosan vad dizájn a Pro Carbon esetében is visszaköszön, azaz ahhoz képest, hogy a gamer-családban olcsónak számító deszkáról van szó, az egész úgy fest, mintha a jövőből szalajtották volna. Összefoglalva tehát megéri a befektetést az alaplap, noha ahogy minden gamer cucc esetében, úgy itt is el kell mondani, hogy az igények kielégítése az első, avagy ha akad 20 ezer forintért is olyan deszka, ami megfelel az építendő konfignak, úgy felesleges lehet ennyit költeni. G

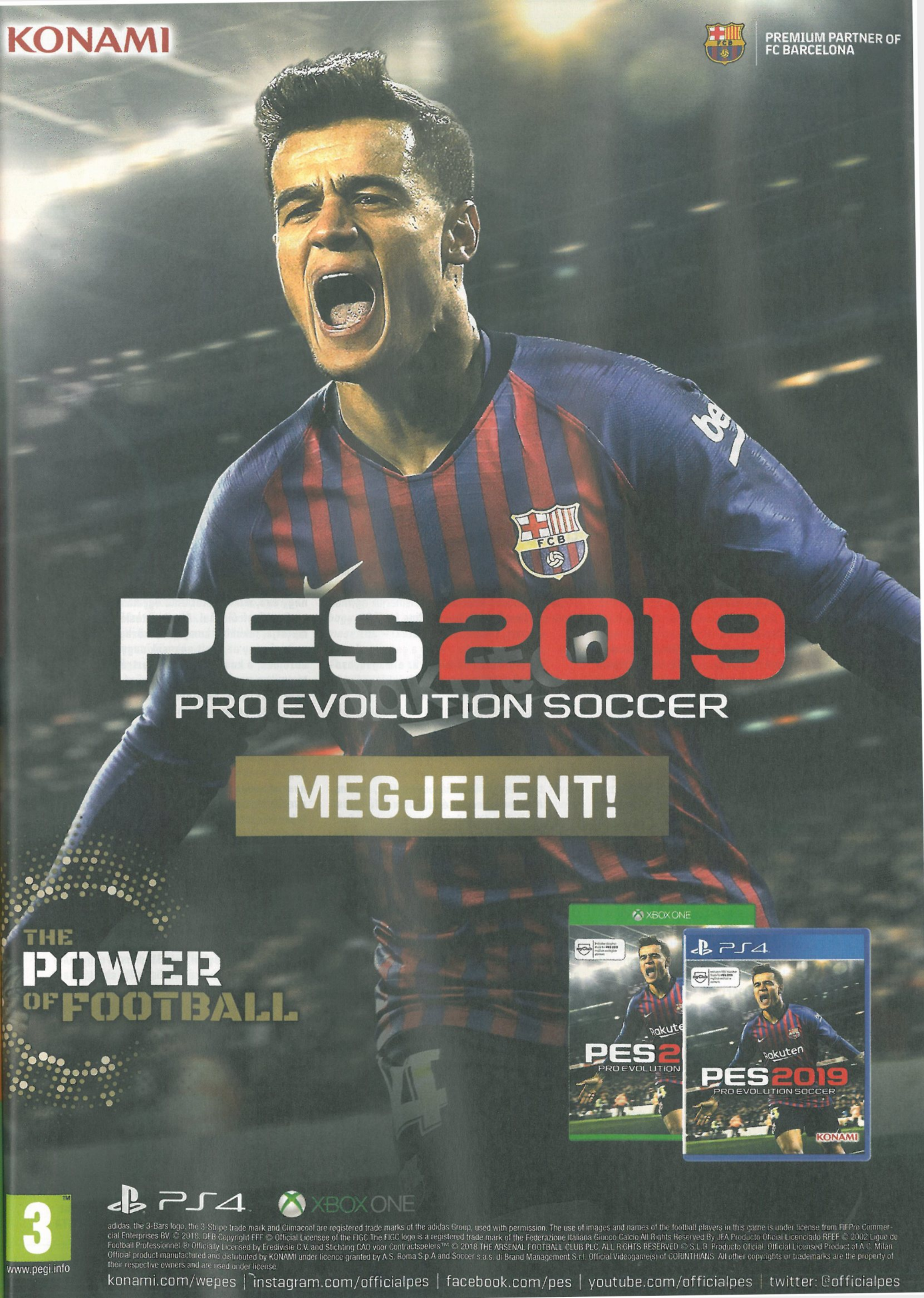
GEFORCE GTX 1080 TI GAMING X TRIO

[írta Chocho]

A százezredik tök egyforma videokártya-variáns láttán az ember hajlamos csupán az árcédula miatt dönteni, pedig azért a kisebb-nagyobb extrák fontos elemei egy olyan komponens beszerzésének, ami jó eséllyel hosszú évekig a társunk marad.

És hát nem sok olyan társat akar maga körül az átlag gamer, aki vagy ami képtelen öt csendes percre – ezért is fontos, hogy jó hűtéssel felszerelt eszközöket vegyünk. Ezen a téren a VGA-k különösen problémásnak számítanak, lévén játék alatt ezek a komponensek kapják a legdurvább terhelést, így nagyon nem mindegy, milyen venti van a felszínükön. Bár akadnak folyadékhűtéses csúcsmodellek is, azok sokszor nagyon drágák, és nem is feltétlenül halkabbak. A mezőnyben az MSI megoldása kifejezetten jónak mondható: három ventilátor feszít a NYÁK felszínén, melyek a terhelésnek megfelelően, dinamikusan váltogatják a forgás sebességét, néha akár egyenként is. A lapátokat ráadásul úgy tervezték meg, hogy lassú forgással is sok levegőt mozgassanak meg, így a 1080 Ti-re jellemző melegedés elviselhető zajszint mellett is kezelhetővé vált.

Maga a kártya egyébként hozza az elvárhatót, sőt, háromféle módban is üzemel, melyek saját alap- és boost-órajellel rendelkeznek. Az OC Mode 1596/1683, a Gaming Mode 1544/1657, a Silent Mode pedig 1480/1582 MHz-es magórajellel működik, azaz még itt is lehet csendesíteni a kártyán, ha valakinek ez a heppje (a Silent Mode órajelei egyébként megegyeznek a referencia értékekkel). Ehhez vegyük hozzá az MSI Gaming szériára jellemző ledes világítást, azaz akár karácsonyfát is csinálhatunk a gépünkből, ha kifizetjük a kártya 300 ezer forintos árát. Oké, nyakunkon az RTX, tudjuk-tudjuk, de azért még sokáig elég kakaót biztosíthat ez a modell is (és hát az sem lesz olcsó mulatság, különösen ha a nem csekély ezerkétszáz dolláros árbesorolását nézzük). G



KONAMI
PREMIUM PARTNER OF
FC BARCELONA
PES2019
PRO EVOLUTION SOCCER
MEGJELENT!
THE
POWER
OF FOOTBALL
XBOX ONE
PS4
PES2019
PRO EVOLUTION SOCCER
KONAMI
PS4
XBOX ONE
3
www.pegi.info
adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Climacool are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. © 2018. DFB Copyright FFF © Official Licensee of the FIGC The FIGC logo is a registered trade mark of the Federazione Italiana Giuoco Calcio All Rights Reserved By JFA Producto Oficial Licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers™ © 2018 THE ARSENAL FOOTBALL CLUB PLC. ALL RIGHTS RESERVED © S.L.B. Producto Oficial. Official Licensed Product of A.C. Milan Official product manufactured and distributed by KONAMI under licence granted by A.S. Roma S.p.A and Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Videogame(s) of CORINTHIANS. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
konami.com/wepes | instagram.com/officialpes | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @officialpes

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írta: JohnBart

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Oké, Böjtinek talán igaza volt az előző Levrovban, és lehet, hogy elhamarkodottan okoskodtam a kánikulával kapcsolatban. Az elmúlt hetekben ugyanis az én homlokomon is gyakori vendég volt a csorgó verejték, de persze mit is vár az ember, ha a szabadsága alatt üveggyapotot kell terítenie a padláson, 35 fokban, védőfelszerelésben, miközben a légzőmaszknak hála állandóan párásodik a védőszemüveg, a család lankadatlanul szállítja a langymeleg sört, mellé pedig a rádióból olyan, e sorok írójánál kb. kétszer idősebb retroslágerek szólnak, amiket utoljára a Mafia 3-ban hallottam. *(Dreamer intenszifájz! – Chocho)*

Ezzel a vakációs élmények taglalását be is fejezem, szóval térjünk inkább rá az e havi levéltermésre, ami a digitális lovagiasságtól a melankolikus búcsúig terjed; utóbbi egyébként egy, a szerkesztői köszöntőben már elspoilerezett cliffhanger, szóval innen is köszönöm Chochónak, hogy kihúzta a printdráma méregfogát!

DICSŐ LOVAG

Sziasztok Gurusok!
Itt újra Józsi barát. **[Mármint... a tévés Józsibarát? Javárj... – JB]** Megdöbbenve olvastam Orsi levelét a friss Guruban. Én minden férfit a pokolra küldenék, aki a női nemet bántja. **[Én nemtől függetlenül bárkit, aki másokat élvezetből szekál, de ezen nem veszünk össze. – JB]** ***(Elsőre „női szemet" olvastam, no, mondom, akkor már nem kell többé téli kabát, odalent mindig meleg van. – Chocho)*** Akár fizikálisan vagy verbálisan. Én a mai napig nem értem, mi férfiak miért élvezzük, ha a nőkkel tahón bánunk. Miért jó az, he? Most mondjátok meg, férfitársaim! Higgyétek el, lehet egy nő akármilyen kemény, egy Ellen Ripley, akkor is kedvesen kell bánni vele, nem pedig leugatni valami hülye játék miatt. **[Amíg nem rohan felém sodrófával, ezzel egyetértek, onnantól nálam az önvédelem elve érvényesül. – JB]** Kedves Orsi, nem vetted észre, hogy az ilyen játékok az ilyen alakok gyűjtőhelyei? **[Nem vette észre, mert akkor játszott először online. – JB]** Nekem mondjatok, amit akartok, az ilyen online játékok mind-mind kihozzák az állatot az emberekből.
És ez már általánosban kezdődik, mikor tornaórán váltóverseny van. Nálam minden túlkoros tahó közölte – és általában ilyenekből állt a csapat –, hogy kinyírja a családomat, ha veszít a csapat. Mert ugye ha veszítünk, akkor csak egy olyan lúzer miatt lehet, mint én. **[Hol jártál te általánosba, Chicagóban? – JB]**
Szóval pokolra minden online játékkal, híveim! **[Well, that escalated quickly. – JB]** Mert ezek csak közelebb hozzák az emberek elmagányosodását. Járjunk el egymáshoz, és ne csak a Facebookról ismerjük egymást! **[A Facebook milyen online játék? Ja várj, tudom, szerepjáték! – JB]** Játszunk egyedül inkább a gép ellen **[mert ez nem hozza közelebb az elmagányosodást? – JB]** és inkább a játékkészítők törekedjenek a jobb MI-re, kit élvezet lezúzni. Végül pedig jár a fejsimi Chochónak **[már nem, mert elhagyott minket! – JB]**, ki megszerezte az e havi teljes játékot. Még megvan a 2011-es zombis, autós játék és nagy kedvencem. Köszönöm, hogy hallgatott rám. Millió áldásom rá! ***(Izé, tudom, hogy már nem az én tisztem felvilágosítani, de mikor értitek már meg, kedves olvasók, hogy a teljes játék beszerzése nem sima ízlésbeli kérdés? :D – Chocho)***
További jó munkát, és a Guru legyen veletek!

JÓZSEF

Orsinak valószínűleg jól esik egy olyan gáláns lovag udvarlása, mint a Tiéd, testvér, mindenesetre érzek némi túlkapást a prédikációdban (még ha meg is értem a felháborodásodat). Bár jómagam is inkább szólójátékos vagyok, nem egy olyan multiplayer játékkal játszottam, amit ismeretlenekkel is felettébb élveztem: az Insurgency, az Operation Flashpoint, vagy épp a Squad közössége is meglehetősen érett, a legtöbb esetben korrekt kommunikáció és élvezetes csapatjáték jellemzi az alkalmi fegyvertársakkal való meccseket. Épp ezért, jómagam nem mozgósítanám a spanyol inkvizíciót minden online játék ellen, főleg azért sem, mert nem értek egyet azzal, hogy durván elidegenítik egymástól a népeket. Én pl. több remek embert is multiplayer arénákban halva ismertem meg – hogy mást ne mondjak, Gebbbével wreckfestezés közben találkoztam először vagy négy éve, mikor véletlenül egymásnak hajtottunk a fűnyíróinkkal. Ahogy a tesiórás példád is mutatja, inkább a kompetitív közeg okozta bizonyítási vágy az, amit egyesek nagyon rosszul kezelnek, a kudarc okozta frusztrációt pedig a társaikon vezetik le, legyen szó pl. akár fociról, akár CS:GO-ról. *(Egy kedves ismerős – amúgy pont lány – szavaival élve: „labda-labda-labda", vagyis amikor nem számít semmi és senki, csak a versengés van, és a jóember mindenkin átgázol, mindenkit eltapos és lelő, csak azért, hogy a pont nála legyen. Ez csak egy játék, nyerünk vagy nem – persze, mindig jobban esik nyerni, de egy tisztességesen vesztes meccs is lehet hasonlóan jó. Józsi barát, értem amúgy a problémád, részben igazad is van, részben meg nem, mert szerintem minden szélsőség rossz, és meg kell találni az arany középutat. – Böjti)*

SZÁJBERGYEREK #1

Szevasz Johnny!
Nem trendi kívülállóságból írom **[hanem hipszterségből? – JB]**, de nem nagyon értem azt a virtuális össznépi elalélást, amit az emberek az interneten levágtak a Cyberpunk videó után. Mármint érted, szépnek szép a játék, de ez önmagában kevés az üdvösséghez, amit a lengyel tesók pedig játékmenet terén villantottak, annyira nem csigázott fel. Most komolyan, hol keressem a forradalmat? **[Ajánlom az Antifa-gyűléseket. – JB]** A 80-as években gyökeredző sci-fi képi világ nem rossz, de igazából nem is álleejtős. Az autóvezetés egy nyílt világú városban adja magát, és a GTA V után azért hadd ne döbbenjek már meg rajta. **[Én igazából a GTA IV után sem döbbennek meg rajta, a GTA V vezetési modellje kb. olyan volt, mint egy gokartjátéké. – JB]** ***(És akkor a GTA***

3-ról ne is beszéljünk. – Böjti)
A kötött kasztok nélküli fejlődés szintén nem revolúció, alap volt minden Falloutban. A harc pedig az FPS-nézet dacára nagyon megmosolyogtatóan néz ki, a találatok után felvillanó hitpont-számokat látva én éreztem kellemetlenül magamat. Szerintem ez max. egy jó játék lesz, de a csoportos orgazmust túlzásnak tartom. Change my mind!

BARNI

Nem veszem fel az eldobott kesztyűt Barni, egyrészt mert annyira behatóan nem ismerem sem az RPG-ket, sem a CD Projekt RED munkásságát, másrészt pedig mert alapvetően én sem kerültem extázisba a Cyberpunk gameplayt látva, még ha felettébb tetszett is, amit láttam. Az örömcunami mögötti okokat a kedves kollégáim jobban el tudnák magyarázni, mint én (főleg Dreamer, ajánlom a C2077 előzetesét bevizsgálni!), de Chochóval beszélgetve arra jutottunk, hogy az összimádat két dolognak köszönhető. Egyrészt annak, hogy a gameplay remekül visszaadja a cyberpunkzsáner fő műfaji elemeit, azaz az óriási, túlzsúfolt, ámde sivár megavárost, a lebontott nemzetállamok helyére lépő erkölcstelen megacégeket, az opportunista, gyengéket eltaposó szerencsevadászokat, a technológia kontrollálatlan térnyerését, valamint annak az emberrel létrehozott, rémisztő szinergiáját. Sokkal fontosabb viszont, hogy a videóban látott két küldetés alapján a játékmenet minden téren maximálisan kidolgozottnak tűnik: mély, magvas és hosszú főszálra számíthatunk, mellette pedig rengeteg, hasonlóan kidolgozott teendőre, nagyfokú szabadságra a feladatok megoldásánál, egy valóban élő nyílt világra, és a Witcher-sorozattól megszokott polírozottságra. Bár forradalminak én sem nevezném a játékot, tény, hogy a Cyberpunk 2077 több nyílt világú műfaj eleméből építkezik, amik teljesen természetesen állnak össze egy minden téren patentül festő, egységes egésszé. Nem kell szeretned a programot, de manapság, amikor a kiadók zöme inkább a bejáratott szériákon, míg a lelkes indie brigádok java félkész korai hozzáférésű portékákon akar gyorsan sokat keresni, megsüvegelendő egy olyan próbálkozás, amely tényleg tartalmas és minőségi szóló játékélményt kíván nyújtani. Hogy emellett ódzkodik a mikrotranzakcióktól és az invazív másolásvédelemtől is, az tényleg csak a hab azon a kibernetikus tortán. Én igazából már csak eme hozzáállás miatt is becsülöm a srácokat. ***(Könnyű legyinteni, hogy „hádde eznemúlydonshákkk", de azért érdemes megnézni a gampley komplexitását. Máshol egy-egy komplett műfajszökevény mutat be egy-egy elemet belőle, itt meg egyszerre van jelen egy csomó stílus legjava. Engem személy szerint egyébként a grandiózus volta nyűgöz le, ennyire sűrű és tartalmas világot töltés nélkül még nem láttunk. – Chocho)***

SZÁJBERGYEREK #2

Helló Guru!
Odatette magát a CDPR a Cyberpunk 2077-tel! Pokoli jó játék lesz, a pénztárcám viszont már nyöszörög, mert ehhez biza' új vas dukál! **[Na, új konzolt veszel? – JB]** De mindegy, legfeljebb nem megyek majd nyaralni abban az évben, mikor végre kijön! Vagyis de, csak nem horvátba, hanem Night Citybe! Barinő mondjuk, még nem tudja, lesz majd meglepi mikor kiderül! **[Azt meghiszem, főleg ha te is meglepődsz, mert otthagy emiatt téged. – JB]**
A kreálható kari egyébként marhajó, természetesen férfi V-vel megyek majd **[nyilván, a nőinek elvégre a konyhában a helye, ugye? – JB]**, de a videóban szereplő női V az új waifum! **[Ezt olvasva nem vagyok biztos benne, hogy neked tényleg van barátnőd, de ha igen, akkor meg nem lesz sokáig, ha ő is elolvassa ezt a levelet. – JB]** Ah, vágom a centit tovább, remélem hamarosan kapunk megjelenési dátumot is! Köszönöm, hogy elolvastatok. **[Hoppá, egy mondat a leveledben, aminek a végén nem felkiáltójel van! – JB]** ***(!!!!!! – Chocho)***

GABESZ

Örülök, hogy örülsz Gabesz, mindenesetre remélem, hogy a párkapcsolatod nem látja majd kárát a C2077-nek, még akkor sem, ha ezzel bebizonyítanád, hogy József testvérnek nincs igaza, és egy szólójáték is képes elidegeníteni az arra fogékonyakat. Egyben tök jó lenne, ha egyszer leülnél Barnival, hogy megbeszéljétek, miért is érdemes várni a játékot, hátha sikerül meggyőznöd, és betoboroznod őt is Solónak! ***(Lolcsi, de pont az jutott eszembe nekem is, hogy mondjuk ezt megbeszélni nem lenne értelmesebb húzás? :D – Chocho)***

A HÓNAP LEVELE: SAVANYÚ AZ UBI

Szia JB!
Levelemet nem nyafogásnak szánom (nem akarom elvenni Chocho kenyerét) **[HÁHÁHÁHÁHÁ – JB]**, egyszerűen csak egy olyan dologról szeretném megosztani a véleményemet, ami már elég régóta zavar. Nagy rajongója voltam a Ubisoft különböző sorozatainak: nagy kedvencem a Driver: San Francisco, a Rayman, a haverokkal sokat toltuk a Rainbow Six: Raven Shieldet és a GRAW-sorozatot, de a cég fő fejőstehenének, az Assassin's Creednek az epizódjai is tetszettek egészen a Black Flagig. **[A listádat olvasva jómagam, Bate és Chocho is elismerően bólogattunk. – JB]** Elmondhatom tehát, hogy a cég több játékát-sorozatát is ismerem, ezért is zavar annyira az a fajta „sablonosítás", amit Yvesék az elmúlt években leművelték velük. Mindegy, hogy autós játék, platformer, akció-kaland, vagy szimulátor, manapság mindegyik ugyanazt a receptet követi. Fogj egy jó alapötletet, vágd be egy nagy nyílt világba, rakj bele egy közepesen hosszú, sablonos „píszí" kampányt **[hiszi a píszí! – JB]**, meg körítésnek egy seregnyi, 10 óra után megunható mellékküldetést. Így eshet meg, hogy pl. hiába játszok egy új Assassin's Creed-del, Far Cry-jal, Ghost Reconnal, Crew-val vagy Divisionnel, a „recept" mindegyik játéknál ugyanaz az eltérő műfajok ellenére is, igazából minimális eltéréseket látni csak a nyíltvilágú játékmenetben. **[Ugyan már, miket beszélsz, a zömükben már nincs is toronymászás! – JB]** Nem jobbak persze az „online szolgáltatásként" kezelt kompetitív cuccaik sem: egy For Honor, Siege vagy Skull and Bones voltaképp mind totál ugyanazt a PvP hentet nyújtja, csak az alap játékmechanikák és a környezet eltérő. **[Tehát mégsem nyújtják totál ugyanazt, még ha értem is, mire célzol. – JB]** Borzasztóan zavar ez a futószalag-szerű hozzáállás, mivel így szerintem a cégen belül, és en bloc a játékiparban is nagyon ártanak a kreativitásnak és az eredeti ötleteknek. Én reagálom túl a dolgot, vagy szerintetek is nagyon futószalagosra vették a dolgot a fehérzászlós franciák?
Figyelmeteket köszönöm,

SANCI

Alapvetően egyetértek veled, Sanci: miután én nem játszottam olyan sok Ubi játékkal, igazából csak az elmúlt pár évben esett le, hogy a francia gigász tényleg egy erősen monoton biztonsági játékot űz. Az általad leírt recept (tornyokkal való mapkioldás, gyűjtögetnivalók, jól elkülöníthető főküldetések és monoton mellékmissziók stb.) egyébként szerintem a tavalyi Wildlandsig volt hangsúlyos, azóta érezhetően az online szolgáltatások és a mikrotranzakciós vonal került előtérbe náluk. Mondanom sem kell, hogy ez elég viccesen veszi ki magát pl. egy Far Cry 5-nél, ami ugye erőteljesen a szólótartalomra épít, de személy szerint én a Crew-nál és a Divisionnél sem értettem a kötelező netkapcsolat létjogosultságát, azok a játékok ugyanis tökéletesen játszhatóak szólóban is, ergo egy dedikált offline mód simán elférne bennük. Alapvetően egyetértek veled a kreativitással kapcsolatos aggályaidnál is, nem szabad azonban elfelejtenünk, hogy a Ubi kockázatmentes hozzáállása erősen köszönhető a játékosoknak is. Ameddig az első reveal trailer után úgy rendeljük elő a következő Far Cry-t vagy AC-t, mintha nem lenne holnap, és hajlandóak vagyunk a menüben valós pénzért megvenni azt a rucit, amivel tényleg dögösen néz ki a játékbeli karakterünk, nos, addig a cégvezetésnek csak az jön le az egészből, hogy az általuk kitalált modell működik, és a biztonsági játék kifizetődő. Szavazzunk hát a pénztárcánkkal, és ne rendeljünk elő semmit, amíg az első kritikák/vélemények be nem futnak – ha az általad leírt modell nem lesz megtérülő, idővel az iparosmunkára törekvő cégek, mint pl. a Ubi is rákényszerülnek a vérfrissítésre! Köszönöm, hogy feldobtad ezt a témát, üzenetedet ezért a szeptemberi Hónap levele díjjal jutalmazom!

Ez volt az e havi Levrov, és ez voltam én a porondon; mint Chocho a szerkesztői köszöntőben már elspoilerezte, a sulikezdéssel szakmai és magánéletbeli okokból fakadóan én is elhagyom a PC Guru hajóját. Bár e sorok írásakor még nem tudom, hogy a Levrov előmelegített székében ki váltja szerény személyemet, a kollégákat ismerve a móka és a kacagás ezután is garantált lesz, így nem aggódom a rovat jövője miatt. Köszönöm Nektek az együtt eltöltött időt, és a Guru legyen veletek mindörökké! ***(Chocho és JB – köszönöm a veletek készült utolsó levrovot, az eddigi közös munkát, és mindenben sok sikert kívánok nektek a továbbiakban. Szerintem nyugodtan mondhatom, hogy minden olvasónk és a teljes csapat nevében. – Böjti)***

ELŐZETES

FEAR THE WOLVES

Újabb battle royale? Ha csak a műfajt nézzük, már a könyökünkön jön ki a téma, azonban a stúdió Csernobilt is belekeveri az így már sokkal finomabb receptbe, miközben okosan a S.T.A.L.K.E.R. felé kacsintgat.

TESZT

TWO POINT HOSPITAL

Olvasóink közül esélyesen sokan emlékeznek még a nagyszerű Theme Hospitalra. Ennek szellemi örököse a Two Point Hospital, ami szellemekkel és bohócokkal dobja fel a kórházmenedzsmentet.

TESZT

PATHFINDER: KINGMAKER

A Baldur's Gate és Fallout jellegű klasszikus RPG-k manapság kifejezetten népszerűek, az Owlcat Games ráadásul a közkedvelt játékmenetet elsőként teszi bele az ismert Pathfinder-univerzumba.

TESZT

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Úgy tűnik, Lara idén végre beteljesíti végzetét, és azzá a személlyé válik, akit már olyan régen jól ismertünk. Ehhez azonban az egész emberiséget kell megmentenie egy minden korábbinál nagyobb veszélytől.

Budán és Debrecenben csak itallap váltás után elérhető a végzet kockája. A részletekért kövessenek minket Facebookon, vagy töltsék le az applikációt!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL
ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL
VAGY
VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES
TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BarCraft
ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 11-ÉN

JELENIK MEG

NINTENDO SWITCH
Nintendo
KEZEDBEN A DÖNTÉS...
NINTENDO LABO
Toy-Con 03 VEHICLE KIT
... ülj az első ülésre!
... válj pilótává!
... légy mélytengeri felfedező!
Kizárólag Nintendo Switch konzolon
(külön kapható)
ÚJ
Szintén elérhető
Tudj meg többet a http://www.nintendo.hu/nintendo-labo/ oldalon.
Nintendo Switch szükséges (külön kapható). Több rendszer bemutatva egyetlen Toy-Con Variety Kit segítségével.
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo
CONQUEST
7
www.pegi.info

ŐSZI MONDOCON

2018. OKTÓBER 20-21. HUNGEXPO, BUDAPEST | JEGYEK, INFÓK: MONDOCON.HU

Elhozzuk nektek az élményt, ami egy életre szól!

Fotók: Burszán Réka, Jeszmás Károly, Lányi Kristóf, Nightingale Amella, Rácz Tamás, Szűcs Péter